

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE BELLAS ARTES



TESIS DOCTORAL

**La figura del fabricante en los procesos técnicos de arte
contemporáneo**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Pedro José Galván Lamet

Directores

Ramón Díaz Padilla
Margarita González Vázquez..

Madrid, 2018

Pedro José Galván Lamet

Tesis doctoral

Madrid, 2017

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE BELLAS ARTES



LA FIGURA DEL **FABRICATOR**

en los procesos técnicos de arte contemporáneo

Memoria para optar al Grado de Doctor presentada por:

Pedro José Galván Lamet

Dirigida por:

Dr. Ramón Díaz Padilla

Dra. Margarita González Vázquez

Madrid, 2017

A Teresa
mi amor

AGRADECIMIENTOS

A los directores de tesis: Dr. Ramón Díaz Padilla y a la Dra. Margarita González Vázquez por su implicación, apoyo y entusiasmo.

A los fabricantes que me han ayudado generosamente a dar a conocer su trabajo, hacer realidad el arte de otros: Rubén Polanco, Dan Benveniste, Ektor Rodríguez, Andoni Trecet y Adam Lowe.

A los artistas y agentes culturales de primer nivel internacional que han colaborado, por sus valiosas aportaciones: Jan Hendrix, Manuel Franquelo, Michael Petry, Jacobo Castellano, Fernando Cordero y Vicente Todolí.

A profesores, compañeros y alumnos de ESIC.

A mis hijos Catia y Nicolás, madre, hermanos, familia y amigos.

A los fabricantes que han construido esta tesis: Miqui Guillén, por su idea inicial, libros y visitas a Factum Arte; Iam Booth, por sus traducciones y entrevistas en inglés; Marta Gimeno, por su maquetación, bibliografía y revisión del documento; Antonio Algovia, por sus gráficos; Delia Díaz Yeste, por su revisión y corrección final; A Teresa Casas por su apoyo logístico, María Teresa Galván, por sus traducciones, correcciones y todo.

A todos los que se dedican a otros con pasión.

César derrotó a los galos.

¿No lo acompañaba ni siquiera un cocinero?

Felipe de España lloró cuando su flota fue hundida.

¿Nadie más lloró?

Federico II venció en la guerra de los Siete Años.

¿Quién venció además de él?

Cada página una victoria.

¿Quién cocinó el banquete del triunfo?

Cada diez años un gran hombre.

¿Quién cubrió los gastos?

Tantos informes.

Tantas preguntas.

Preguntas de un obrero que lee, Bertolt Brecht, 1935¹

¹ Traducción de Gabriela Marrón (13-5-2014). Véase <http://cerdozenteditor.blogspot.com.es/2008/06/fragen-eines-lesenden-arbeiters-bertolt.html>.

ÍNDICE

RESUMEN	19
ABSTRACT	21
1. PLANTEAMIENTO	23
1.1. Objetivos	27
1.1.1. Objetivos generales	28
1.1.2. Objetivos específicos	28
1.2. Metodología	30
1.3. Estructura	33
1.4. Interés	35
2. ACOTACIONES para definir la figura del fabricator	39
2.1. Aproximación al concepto de fabricator	41
2.2. Definición del término <i>fabricator</i>	44
2.3. Fabricator y artista: cuestiones por dilucidar	49
3. CONTEXTO de la producción subsidiaria en arte contemporáneo	55
3.1. La producción subsidiaria en el capitalismo artístico	57
3.1.1. Escenarios de intercambio globalizado del arte	60
3.1.2. El artista como marca	75
3.2. La producción subsidiaria en los mundos del arte	84
3.3. Entornos tecnológicos y profesionales de la producción subsidiaria del arte ..	95
3.3.1. Entorno digital que afecta al colaborador técnico	95
3.3.2. La red en la producción subsidiaria de arte contemporáneo	103
3.3.3. Entorno laboral en la producción subsidiaria de arte	107
4. HISTORIA reciente del rol del ayudante técnico	113
4.1. Acotaciones al rol del ayudante del artista contemporáneo	116
4.1.1. El artesano: evolución y concepto	118
4.1.2. El asistente del artista contemporáneo	132
4.2. Rosalind Krauss y el espacio expandido del colaborador técnico	142

4.3. El colaborador industrial: ejemplos	156
4.3.1. El editor: Kenneth Tyler	160
4.3.2. El fabricante: Don Lippincott	170
4.3.3. El fundidor: Dick Polich	181
4.3.4. El laborante fotográfico: Voja Mitrovic	193
4.3.5. Claves inaugurales para la definición del fabricante de arte	200
4.4. Nuevos roles de colaboradores técnicos en el paradigma digital	202
4.4.1. Colaboradores en tecno-ciencia.....	204
4.4.2. Mediador digital	209
4.4.3. Comunidades de fabricación: movimiento <i>maker</i>	214
5. HIPÓTESIS y validación de la figura del fabricante	219
6. TRABAJO DE CAMPO: el rol del fabricante	229
6.1. El fabricante visto por sí mismo	232
6.1.1. Fabricator-editor: Dan Benveniste.....	236
6.1.1.1. Respecto al artista.....	239
6.1.1.2. Respecto a los procesos técnicos	243
6.1.1.3. Respecto al estatus del fabricante y su terminología.....	247
6.1.1.4. Funciones del fabricante-editor	249
6.1.2. Fabricator-artista: Rubén Polanco.....	253
6.1.2.1. Respecto al artista.....	256
6.1.2.2. Respecto a los procesos técnicos	263
6.1.2.3. Respecto al estatus del fabricante y su terminología.....	268
6.1.1.4. Funciones del fabricante-artista.....	270
6.1.3. Fabricator-asistente: Ektor Rodríguez.....	273
6.1.3.1. Respecto al artista.....	275
6.1.3.2. Respecto a los procesos técnicos	278
6.1.3.3. Respecto al estatus del fabricante y su terminología.....	284
6.1.3.4. Funciones del fabricante-asistente	286
6.1.4. Fabricator-fundidor: Andoni Trecet.....	288

6.1.4.1. Respecto al artista.....	291
6.1.4.2. Respecto a los procesos técnicos	293
6.1.4.3. Respecto al estatus del fabricante y su terminología.....	295
6.1.4.4. Funciones del fabricante-fundidor	297
6.1.5. Fabricator-multidisciplinar: Adam Lowe.....	299
6.1.5.1. Respecto al artista.....	303
6.1.5.2. Respecto a los procesos técnicos	306
6.1.5.3. Respecto al estatus del fabricante y su terminología.....	311
6.1.5.4. Funciones del fabricante-multidisciplinar	313
6.1.6. Síntesis y comparativa del fabricante visto por sí mismo	316
6.1.6.1. Respecto al artista.....	317
6.1.6.2. Respecto a los procesos técnicos	321
6.1.6.3. Respecto al estatus del fabricante y su terminología.....	325
6.1.5.4. Funciones del fabricante visto por sí mismo	329
6.2. El fabricante visto por los artistas	332
6.2.1. El fabricante visto por Jan Hendrix	339
6.2.1.1. Respecto al artista.....	341
6.2.1.2. Respecto a los procesos técnicos	343
6.2.1.3. Respecto al estatus del fabricante y su terminología.....	348
6.2.2. El fabricante visto por Manuel Franquelo.....	349
6.2.2.1. Respecto al artista.....	353
6.2.2.2. Respecto a los procesos técnicos	356
6.2.1.3. Respecto al estatus del fabricante y su terminología.....	357
6.2.3. El fabricante visto por Michael Petry.....	360
6.2.3.1. Respecto al artista.....	362
6.2.3.2. Respecto a los procesos técnicos	365
6.2.3.3. Respecto al estatus del fabricante y su terminología.....	369
6.2.4. El fabricante visto por Jacobo Castellano	371
6.2.4.1. Respecto al artista.....	373

6.2.4.2. Respecto a los procesos técnicos	374
6.2.4.3. Respecto al estatus del fabricante y su terminología.....	377
6.2.5. Síntesis: el fabricante visto por los artistas	378
6.3. El fabricante visto por otros agentes del arte	385
6.3.1. El fabricante visto por Vicente Todolí y Fernando Cordero	386
6.3.2. Síntesis: el fabricante visto por otros agentes del arte	396
6.4. El fabricante como empresa	397
6.4.1. Empresas específicas de arte	399
6.4.1.1. Mike Smith Studio (MSS).....	400
6.4.1.2. Factum Arte	402
6.4.1.3. Carlson Arts LLC	405
6.4.1.4. MDM.....	407
6.4.1.5. KB Projects LLC	409
6.4.2. Empresas especialistas en materiales	411
6.4.2.1. Especialistas en metal	411
6.4.2.2. Especialistas en vidrio	419
6.4.3. Empresas con formación de <i>art fabricant</i>	421
6.4.3.1. ADF: Art Design Fabrication Services y	421
6.4.4. El fabricante en las empresas del artista-marca	423
6.4.4.1. Hirst Science UK LTD... ..	425
6.4.4.2. Kaikai Kiki Co. LTD... ..	432
6.4.4.3. Productions Inc.....	441
6.4.4.4. Studio Olafur Eliasson.....	450
6.4.5. Síntesis: el fabricante en las empresas del artista-marca	456

7. CASO DE ESTUDIO: funciones y procesos de producción del *fabricator*

en la obra: *Greyman Cries, Shaman Dies, Dillowing Smoke, Beauty Evoked*

(2008-2009) Anish Kapoor	459
7.1. Justificación y fuentes	461
7.2. Características técnicas y físicas de la obra.....	463
7.3. Funciones del fabricante	465

7.4. Síntesis crítica de la obra	474
7.5. Visibilidad del fabricante	475
7.5.1. El fabricante en los catálogos	476
7.5.2. El fabricante en su página web	477
7.5.3. El fabricante en la página web de Anish Kapoor	478
7.5.4. El fabricante en el libro monográfico sobre la obra	479
7.5.5. El fabricante en los documentales sobre el autor	481
7.6. Posteriores investigaciones técnicas del fabricante	482
7.7. Tipos de fabricante	485
7.8. Síntesis del caso de estudio	486
8. CONCLUSIONES FINALES	487
8.1. Nuevas líneas de investigación	497
9. BIBLIOGRAFÍA	501
10. ÍNDICE DE FOTOGRAFÍAS	513
11. ÍNDICE DE CUADROS	527
12. ÍNDICE DE GRÁFICOS	531

RESUMEN.

Es un hecho que algunos artistas contemporáneos ejecutan sus obras derivando su producción a otros. Detectamos la necesidad de analizar el rol del colaborador técnico del artista en el proceso de producción de obras de arte, y proponemos el término que se utiliza en el contexto anglosajón, *fabricator*, para nombrar a profesionales y empresas que tienen una participación relevante en la materialización de obras de arte.

Esta tesis afronta un reto inédito: clarificar los nuevos modos de producción subsidiaria vinculados al arte contemporáneo. Para ello, primeramente, contextualizamos la demanda de esta figura en el sistema de producción global de la industria de la cultura y en el proceso de digitalización que le acompaña, confirmando teóricamente su engarce en las tramas de producción de los *mundos del arte*. A continuación, distinguimos sus funciones de otros colaboradores del artista, artesanos, asistentes y su evolución hacia el mediador digital. Posteriormente, localizamos su origen en los cambios producidos en el arte, en torno a los años sesenta, en los oficios artísticos y su expansión hacia la industria. Encontramos su justificación teórica a través de los planteamientos de Rosalind Krauss y ejemplificamos sus modos de producción diferidos en figuras de técnicos vinculados al minimalismo, el arte público o la fotografía.

Sobre estas bases, proponemos una hipótesis de trabajo: la influencia del *fabricator* sobre la producción del arte contemporáneo es creciente; con esta pauta, realizamos una profunda investigación cualitativa sobre la actualización de su perfil, elaboramos una serie de entrevistas, contando con productores, artistas, galeristas y otros agentes del arte de primer nivel internacional, para caracterizar su actividad y estatus.

Con el fin de fundamentar nuestra hipótesis y concretar las funciones y el espacio de acción de un *fabricator*, desarrollamos un caso de estudio en el que analizamos pormenorizadamente el proceso de producción de una obra relevante de arte contemporáneo realizada por la empresa Factum Arte para el artista Anish Kapoor.

Las conclusiones del trabajo apuntan hacia una evolución del trabajo técnico a dinámicas de creación cercanas a los modos de producción de las industrias de la cultura, y la hibridación de los campos de la tecnología, el arte y la ciencia.

Palabras clave: producción, autoría, tecnología, digitalización, procesos, empresa.

ABSTRACT.

It is a fact that some contemporary artists execute their works deriving their production to others. We detected the need to analyze the role of the technical collaborator of the artist in the process of production of works of art, proposing the term used in the Anglo-Saxon context of "fabricator" to name professionals and companies that have a relevant participation in the materialization of works of art.

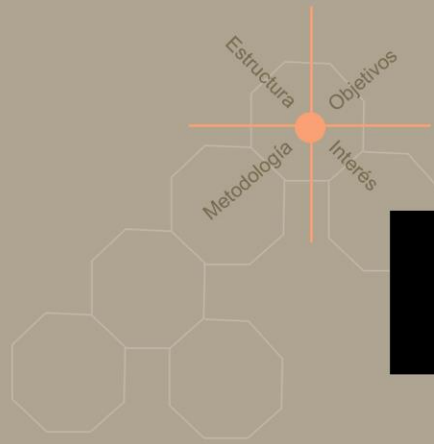
This thesis faces an unprecedented challenge, to clarify the new modes of subsidiary production linked to contemporary art. To do this, we first contextualize the demand of this figure in the system of global production of the culture industry and in the process of digitization that accompanies it, theoretically confirming its linkage in the production frames of the *worlds of art*. Next, we distinguish its functions from other collaborators of the artist, artisans, assistants and their evolution to the digital mediator. Subsequently we locate its origin in the changes produced in the art around the 60s in the artistic trades and its expansion towards the industry. We find its theoretical justification through Rosalind Krauss's proposals and exemplify her deferred modes of production in technical figures linked to minimalism, public art or photography.

On these bases, we propose a hypothesis of work: the influence of the fabricator on the production of contemporary art is increasing. With this in mind we carry out a deep qualitative research on the updating of his or her profile, we elaborate a series of interviews with producers, artists, galleries and other artistic agents of international renown, to characterize their activity and status.

In order to substantiate our hypothesis and to define the functions, competence and range of potential of a fabricator, we developed a case study in which we analyze in detail the production process of a relevant contemporary art work by Factum Arte for the artist Anish Kapoor.

The conclusions of the work point leading to the dynamics of creation similar to the methods of production in the culture industries and the hybridization of the fields of technology, art and science.

Keywords: production, authorship, technology, digitization, processes, company.



1.

PLANTEAMIENTO



Fotografía 1. Asistentes en el estudio de Rodin. *Fuente: Corbis.*

El artista ha necesitado² y necesita de colaboradores técnicos que le asistan en el desarrollo de los procesos de producción de sus obras y en la extensión de sus medios y procedimientos. A lo largo de la historia del arte, la existencia de asociaciones, gremios, cofradías, talleres y oficios ha sido fundamental en la evolución de los modos de producción y la división del trabajo en arte. Este aspecto corporativo, delegado y subsidiario de la producción, perdió visibilidad en la cimentación social de la figura del artista *moderno*: un individuo capaz de asumir personalmente la construcción de su discurso artístico, teórico y material, así como la confección de su prestigio social. El estereotipo de artista y su rol se ha puesto en cuestión desde las vanguardias artísticas del siglo XX y en el desarrollo del arte dentro de la sociedad de consumo, pero en pocas ocasiones se ha valorado la actividad subsidiaria que asiste su producción. Es decir, el arte visto desde el punto de vista del *personal* que satisface las demandas técnicas y materiales en la implantación de las propuestas del artista. Tareas asumidas por técnicos y ayudantes de todo tipo, asistentes, maestros fundidores o estampadores, etc.

² Rodin reclutó nuevos asistentes, después de su exposición en 1889 en la Galería Georges Petit (1856-1920), para ayudarlo a cumplir con sus encargos. François Pompon (1855-1933), Jean Escoüla (1851-1911), Victor Pedro (1840-1918) y Antoine Bourdelle (1861-1929), que se unieron a Jules Desbois (1851-1935), que ya había sido asistente suyo durante varios años. Todos ellos llevaron sus propias carreras independientes. Véase el Musée Rodin en <http://www.musee-rodin.fr/en/collections/archives/letter-antoine-bourdelle-rodin> (consultado el 1-3-2017).

En el contexto contemporáneo, la generalización de nuevos medios y avances tecnológicos, la revolución digital del siglo XXI, el nuevo paradigma red y las prácticas colectivas de trabajo artístico han ido aumentando las distintas relaciones de producción subcontratada. La diversidad y complejidad de los proyectos artísticos contemporáneos se ha concretado en la producción de todo tipo de objetos, instalaciones y acciones artísticas, necesitadas de las soluciones técnicas suministradas por especialistas y equipos. La búsqueda de novedades, la fuerte competencia y la demanda de espectacularidad han desarrollado propuestas puntuales de grandes dificultades técnicas, complejas y costosas de producir, y han ampliado los modos de producción, lo que ha vuelto más habitual y necesaria este tipo de relaciones subsidiarias.

Dada la complejidad de materiales y técnicas posibles en el arte contemporáneo, la práctica del arte se acerca, en estos casos, a los procedimientos de otras disciplinas artísticas más industrializadas como el cine o el teatro. En ellas es de gran importancia la gestión de los procesos convencionales de la industria y la empresa, la coordinación de grupos de trabajo, logística, presupuestos, gestión de proveedores, etc. Las decisiones se comparten o segmentan en fases, y la relación del autor con sus equipos está más desarrollada.

Queremos unirnos en este trabajo a teóricos, artistas y técnicos para valorar las aportaciones al arte contemporáneo de los profesionales, especialistas y colaboradores que asisten y sustentan la creatividad y el arte de otros.



Fotografía 2. Fabricators con la obra *Random triangle mirror dishes* (2008-2011), Anish Kapoor. Fuente: Factum Arte.

1.1. Objetivos

El presente trabajo propone explorar el espacio de acción que el mismo autor desvía hacia roles técnicos. Pretendemos indagar en las pautas y cuestiones que plantea su labor para entender más cabalmente sus procesos de producción. Nuestra tesis pretende dar carta de naturaleza a las prácticas dependientes o subsidiarias como un rol integrado dentro del mundo del arte, entendidas como una red de relaciones con diferentes niveles de implicación respecto al proyecto artístico y en el contexto de la generalización tecnológica y su relevancia social.

El colaborador técnico del artista, al trabajar en la ejecución de la obra con materiales y procedimientos complejos, accede a las dinámicas asociadas tradicionalmente al arte como *téchne*³, es decir, a la capacidad que tiene la práctica artística de producir un conocimiento no asequible a través de la teoría y sus conceptos (etimológicamente, *téchne*, ‘traer ahí delante’, ‘desocultar’). Dicho de otra manera, el artista estaría delegando parte de este proceso de generación de conocimiento, mediante la *téchne*, en sus colaboradores técnicos.

La aportación de los colaboradores técnicos en la aplicación del I+D, la alta tecnología o los nuevos materiales están modificando el carácter de algunas obras que son «al mismo tiempo, obras de arte, investigaciones tecnológicas y experimentos científicos»⁴. Dichos técnicos tendrían entonces parte de la responsabilidad en la construcción de nuevos lenguajes, como es el caso de la programación informática.

El hecho del encargo de la construcción de una pieza de arte a una empresa o particular se entiende convencionalmente como un proceso eminentemente mecánico, con un principio y un fin comerciales. ¿Es así en los casos en los que intervienen la investigación, la tecnología y la experimentación artística?

Nos preguntamos si la posición intermedia y mediadora de los técnicos, entre la concepción y la realización de la obra, puede participar e incluso sustraer parte de las decisiones creativas del autor desde una concepción del proyecto hasta su

³ WEHINGER, G. R. (s. f.). *Téchne: una investigación del significado de téchne desde M. Heidegger*. «El que construye una casa o un barco o forja una copa sacrificial hace salir de lo oculto lo-que-hay-que-traer-ahí-delante, y lo hace según las perspectivas de los cuatro modos del ocasionar. Este hacer salir de lo oculto coliga de antemano el aspecto y la materia de barco y de casa y los reúne en la cosa terminada y vista de un modo acabado, determinando desde ahí el modo de fabricación. Lo decisivo de la *téchne* pues, no está en absoluto en el hacer y el manejar, ni está en la utilización de medios, sino en el hacer salir de lo oculto del que hemos hablado. En tanto que este, pero no como fabricación, la *téchne* es un traer-ahí-delante [...]».

⁴ JIMÉNEZ, M. (2010). *La querella del arte contemporáneo*. Buenos Aires: Amorrortu Editores (p. 257).

implementación en una obra. ¿El control de la tecnología por parte de los técnicos y el desconocimiento por parte del artista pueden ser determinantes en el desarrollo de la obra? ¿En algunos casos concretos pueden aportar nuevos conceptos al propio autor, guiándolo hacia soluciones no consideradas por él inicialmente?

Una época fundamentada en la tecnología obliga al arte a dar su versión de ella. El artista necesita compartir ese objetivo con sus colaboradores técnicos para poder profundizar sobre sus herramientas y lenguajes. Esto enfrenta al artista a un paisaje, por un lado, apasionante y renovador por sus posibilidades, pero, por otro, obliga a una división de los procesos productivos, a una disolución de la libertad creativa en equipos de trabajo y a una adecuación a las necesidades de financiación.

1.1.1. Objetivos generales

El objetivo general de nuestra tesis es definir y acotar la figura del colaborador técnico del artista dentro de las transformaciones de arte contemporáneo en el siglo XXI; recorrer las diferentes experiencias y circunstancias de su trabajo en relación con los procesos técnicos de producción de la obra del artista, puntualizando sus funciones.

1.1.2. Objetivos específicos

Al centrar nuestro foco sobre esta figura los objetivos específicos que nos proponemos son:

- Demostrar la importancia de la figura del colaborador técnico en los procesos de ejecución de las obras de arte contemporáneo y su transcendencia creciente dada la difusión de estas prácticas subsidiarias.
- Definir la figura del colaborador técnico del artista; proponer una definición que ayude a aclarar su actividad y su relevancia en algunos casos, así como a precisar su estatus y denominación.
- Deslindar la figura del técnico del artista, contrastándolo y comparándolo con otros roles cercanos a la producción de obras de arte, asistentes, artesanos, operarios, colaboradores, personal de apoyo o empresas requeridas por los artistas en sus proyectos.

- Averiguar la importancia puntual de la actividad del colaborador técnico sobre la obra de arte, sus responsabilidades artísticas y su posible influencia en la concepción inicial de la obra, compartiendo en algunos casos los procesos creativos con el autor.
- Enumerar las funciones que cumplen estos profesionales respecto a la producción de las obras desde sus diferentes vertientes: ejecutores, planificadores, gestores..., con especial insistencia en relación con el desarrollo tecnológico y la investigación I+D.
- Proponer y contrastar un término que identifique al personal cuyas funciones son relevantes en la construcción material de la obra; un rol complejo y multiforme que, pensamos, necesita de un término común que ayude a categorizar su actividad y promueva su visibilidad.

Es importante señalar que nuestra propuesta pretende sentar las bases para iniciar las investigaciones sobre este tema que consideramos clave en la evolución del arte contemporáneo y motivo de reflexión y debate, más que aspirar a resultados definitivos o generalistas.



Fotografía 3. Fabricator con una obra de Santiago Sierra.

Fuente: anónima.

1.2. Metodología

Para abordar con el mayor rigor posible el estudio de los colaboradores técnicos del artista contemporáneo, hemos tenido en cuenta que es un tema en el que la literatura publicada aún es muy reducida, y existen pocos especialistas en este campo como Michael Petry⁵. Además, dentro del mundo del arte es una cuestión opaca y habitualmente relacionada con la confidencialidad. Dadas estas peculiaridades hemos desarrollado un modelo metodológico basado en la combinación de tres fuentes principales:

- Un recorrido por textos teóricos que pueda fundamentar y contextualizar el tema.
- Un análisis de la literatura especializada sobre este rol y su origen.
- Un trabajo de campo: entrevistas a agentes de relevancia internacional, webs de empresas y un caso de estudio.

En primer lugar, los textos teóricos se han seleccionado con la intención de contextualizar y explicar el fundamento social y económico de esta figura. Nos hemos apoyado especialmente en los autores Howard Becker (1928) y Richard Sennett (1943) Gilles Lipovetsky (1944) y Jean Serroy (2015), entre otros, persiguiendo los argumentos que conectan al fabricante y las dinámicas del arte contemporáneo. Puede ser llamativa la falta en nuestro estudio de bibliografía *marxiana*, dada la importancia en este tema de los modos de producción y de trabajo. Este hecho responde solo a una autolimitación consciente del tema de investigación con la intención de evitar un planteamiento demasiado superficial de esta línea historiográfica, por la complejidad y profundidad que requeriría tal desarrollo.

En segundo lugar, es determinante en nuestro estudio la falta de textos y referencias bibliográficas especializadas que se refieren a este tema. Las fuentes con las que trabajamos han partido de la monografía sobre el tema editada por la revista *Artforum*, que dedicó en 2007 un número especial a los productores de arte, del que destacamos los artículos de Michelle Kuo, Josiah McElheny y Caroline A. Jones.

No obstante, toda nuestra investigación parte del planteamiento propuesto por Michael Petry⁶ sobre el trabajo de artistas que no ejecutan sus obras, y hemos contado con su

⁵ PETRY, M. (2011). *The Art of not Making*. Londres: Thames and Hudson.

⁶ PETRY, M. (2011). *Op. cit.*

generosa participación en nuestro trabajo de campo. Además, nos hemos apoyado en el artículo que Germano Celant (2003) escribe para uno de los fabricantes de arte más importantes del mundo, Mike Smith Studio, y más recientemente en el capítulo sobre fabricación de arte escrito por Glenn Adamson y Julia Bryan-Wilson (2016). Todo ello nos ha servido para acotar las cuestiones e interrogantes más importantes y diseñar la hipótesis básica de la tesis, posteriormente investigada y puesta a prueba en el trabajo de campo.

Hemos evitado un punto de vista excesivamente historicista para primar la información sobre el rol que nos ocupa y sus manifestaciones más clarificadoras. Para ello nos hemos apoyado en los planteamientos teóricos de Rosalind E. Kraus (1941) y en el estudio de ejemplos históricos concretos de colaboradores técnicos de los años 60 y 70. Los ejemplos desarrollados de colaboradores técnicos están basados en la edición propia de libros o exposiciones sobre su trabajo. Dada la dificultad para acceder a fuentes primarias sobre determinados temas de la investigación, como por ejemplo el mundo de los asistentes, nos hemos visto obligados añadir artículos de prensa y vídeos que mencionan fragmentariamente estos temas.

El trabajo de campo ha sido fundamental para suplir la escasez de investigaciones disponibles por la novedad y singularidad del tema. La investigación realizada ha sido necesaria para acercarnos a fuentes directas, en tres direcciones complementarias:

- Una investigación cualitativa basada en entrevistas en profundidad, semiestructuradas⁷ o focalizadas, en la que se ha priorizado la selección de los entrevistados —hemos contado con el respaldo de diez especialistas relevantes en diferentes áreas del arte contemporáneo de ámbito internacional—, para poder acceder a diferentes perspectivas solventes. De esta manera hemos aplicado las pautas extraídas del análisis teórico aportado por Becker del arte entendido como *una red de producción*.

Las entrevistas se han realizado vía telefónica, correo electrónico o en persona, por la dispersión geográfica y la preeminencia de los protagonistas. Hemos diseñado una batería de preguntas con las variables básicas agrupadas en tres temas: la relación con el artista, los procesos técnicos y el estatus del colaborador.

⁷ «El investigador antes de la entrevista se prepara un guion temático sobre lo que quiere que se hable con el informante. El informante puede expresar sus opiniones, matizar sus respuestas e incluso desviarse del guion inicial pensado por el investigador». *Fuente*: Universidad de Jaén (www.ujaen.es).

Las entrevistas a productores se han basado en seleccionar circunstancias de trabajo diversas que aportaran experiencias contrastables. Se han incluido diferentes especialistas, diversos niveles de complejidad tecnológica y distintos rangos jerárquicos respecto a la empresa. Queremos, además, resaltar la colaboración continuada en el tiempo de Factum Arte.

Las entrevistas a artistas han sido seleccionadas por la especial afinidad con la colaboración o la investigación tecnológica, y por estar relacionados con los productores anteriormente citados. Destacamos, entre ellos, la colaboración ofrecida del especialista sobre el tema Michael Petry, que ha apoyado muy generosamente esta investigación.

Las entrevistas a galeristas o gestores han sido necesarias para recabar una opinión fundamentada sobre cómo este fenómeno que nos ocupa influye en el entorno institucional y comercial del arte. La participación de Vicente Todolí nos ha garantizado una perspectiva temporal e internacional del fenómeno.

- Con la intención de completar el panorama descrito en las entrevistas personales, hemos querido ampliar el análisis con un recorrido descriptivo por las empresas de producción más relevantes del mundo, incluyendo las de artistas preminentes y sus formas de entender la producción diferida.
- Para acabar la investigación de campo, hemos visto necesario añadir el estudio de un caso concreto de producción que incorporara a un artista relevante, Anish Kapoor, y una investigación tecnológica profunda realizada por una empresa de referencia en la producción de arte como es Factum Arte. El caso escogido responde al interés de analizar situaciones diferenciales que aporten luz a la complejidad de la relación entre arte y tecnología. Este estudio lo hemos fundamentado en la información de los catálogos sobre la obra, un libro dedicado exclusivamente a ella y la información que la empresa productora de la pieza nos ha facilitado.

Pensamos que el análisis de esta figura nos dará claves para poder acceder a otros temas relevantes en su actividad, desde una óptica diversa y renovada, en las siguientes cuestiones:

- Explicar los fundamentos teóricos de la intervención del técnico en el entramado productivo del arte.

- Sintetizar la evolución de la figura del técnico en la historia reciente del arte contemporáneo.
- Contextualizar la actividad del colaborador técnico en las pautas del mundo del arte y sus formas de producción y comercialización.
- Demostrar si existe un rol técnico preparado específicamente para proyectos artísticos diferenciado del técnico de la industria convencional.
- Profundizar en la relación entre el técnico y el artista en la consecución del proyecto artístico, la relaciones entre sus competencias y las maneras de actuar en la resolución de conflictos.
- Describir los procesos y formas de trabajo para valorar la diversidad de procedimientos, su eficacia y definir problemas más comunes.
- Recopilar y documentar experiencias y casos concretos de profesionales y empresas que se puedan consultar y facilitar su acceso.
- Dar visibilidad y revalorizar la figura del técnico por medio de la recopilación de ejemplos e imágenes que destaquen su actividad y su proyección temporal.
- Añadir transparencia a los modos de producción de arte y cuestionar la comunicación de los datos de producción de las obras de arte en las instituciones.

1.3. Estructura

Lo inédito del tema que nos ocupa ha condicionado la metodología utilizada; de igual manera, la estructura diseñada para el trabajo intenta clarificar y simplificar la exposición de la investigación, siguiendo sus necesidades argumentativas. La estructura es lineal y discursiva, utilizando dos capítulos específicos para aclaraciones conceptuales sobre nuestro objeto de investigación, los apartados 2 y 5, que intentan fortalecer la estructura argumentativa y deductiva de nuestra tesis. La redacción de los epígrafes intenta precisar la estructura con un término que la clarifique de la siguiente manera:

1. PLANTEAMIENTO: hemos desarrollado unas explicaciones preliminares.

2. ACOTACIONES: hemos partido de una definición básica del objeto de estudio para aclarar el foco de nuestra investigación y así utilizarla para confrontarla con su contexto e historia.
3. CONTEXTO: a continuación, nos centramos en una fase más genérica y teórica, que nos ha permitido contextualizar nuestro objeto de estudio. Hemos necesitado realizar un análisis panorámico del tema para justificar su relevancia.
4. HISTORIA: seguidamente hemos pasado a deslindar este perfil de otros colaboradores históricos del artista, artesanos y asistentes. Para ello, hemos realizado un acercamiento básico a la trayectoria de este rol en el tiempo, explicando las circunstancias de su origen y su verificación con el estudio de cuatro casos de la historia reciente.
5. HIPÓTESIS: sentamos las bases y planteamos los interrogantes para generar y definir con solidez el trabajo de campo.
6. TRABAJO DE CAMPO: su análisis sigue un guion temático que nos ayuda a concretar la información y sintetizarla en conclusiones parciales, que se completa con el estudio pormenorizado de un caso.
7. CONCLUSIONES: construidas a partir del planteamiento preliminar.

Asimismo, hemos utilizado a lo largo de todo el discurso «nodos» explicativos (introducidos en marcos) con información complementaria, con el afán de añadir material gráfico e información suplementaria que fortalezca el discurso y, sobre todo, añada visibilidad y dimensione la importancia de la actividad de los técnicos.



Fotografía 4. Fabricación en Mike Smith Studio de la obra *Dancers* (2008-2013), Julian Opie.

Fuente: Mike Smith.

1.4. Interés

El interés personal de esta tesis parte de diferentes experiencias laborales y su confrontación. Por un lado, el trabajo profesional desarrollado en los ámbitos del diseño gráfico, la escenografía, el vestuario teatral, la dirección de arte, el guion televisivo y el diseño publicitario⁸; todo esto me ha ayudado a entender los modos de producción de las industrias de la cultura. Por otro lado, la práctica artística, tanto como autor⁹ y sobre todo como cofundador del colectivo *Fast Food*¹⁰, grupo que en los años 90 se centró en la expansión de los modos de difusión e intervención del arte dentro en los medios publicitarios, televisivos¹¹ y gráficos. Dicho grupo de artistas¹² investigó los límites y compatibilidades entre ambos contextos, arte y producción de entretenimiento.

⁸ Experiencia laboral en la compañía Ur Teatro, Canal Plus y Ogilvy.

⁹ El autor fue seleccionado como artista joven en la exposición comisariada por Fernando Castro Meridiano.

¹⁰ Citado en RAMÍREZ, J. (2005). *Historia del arte contemporáneo* (vol. 4). Madrid: Alianza editorial, y en la tesis BAEZA, A. (2006). *Arte colectivo neopop en el Madrid de los 90*.

¹¹ Intervenciones en la revista *Interviú*, Canal Plus.

¹² Algunos de sus miembros: Rafa Suárez, Alicia Martín, Pepe Murciego, Elena Carreño, María Jesús Rello, Daniel Villegas.

Esta doble experiencia se ha completado con la colaboración con la empresa Factum Arte en la producción de proyectos artísticos¹³, gracias a la que he sido testigo de sus inicios y evolución. Las confluencias entre dos mundos aparentemente antagónicos, arte e industria, entre sus métodos de trabajo, se han ido estrechando en estos últimos años a medida que se incorporaba la revolución digital. Nuestra propuesta se inicia pues con una perspectiva personal idónea para entender ambas problemáticas. Creemos poder aportar a la comunidad artística un estudio que clarifique y concrete una visión técnica de los roles industrializados de la producción del arte contemporáneo. Pensamos que este estudio puede iluminar los procesos y relaciones de trabajo que necesitan y buscan la innovación, así como la colaboración en los campos de la tecnología, la ciencia o la educación.

El interés general de nuestro estudio es aportar una mayor transparencia a las formas de producción del arte, proporcionar otra perspectiva al debate entre arte e industrias culturales. Desde la praxis y los casos, y evitando una posición teorizante o filosófica, sorteando los prejuicios de ambos mundos, un arte comercial e intrascendente y un arte alejado de la sociedad, cerrado sobre sí mismo. También de una manera general puede aportar datos para cuestionar la división clásica entre teoría y práctica, individuo y colectivo, y el poder del arte para motivar o movilizar.

Ofrecemos un apoyo para indagar un tema necesario para entender el arte contemporáneo y del cual carecíamos antes de esta investigación. De esta manera, contribuimos a dar claridad a las transformaciones estructurales sobre los nuevos paradigmas del arte y el artista, así como a dilucidar la posible evolución de sus agentes.

El interés específico de nuestra tesis reside en cómo el estudio de un rol técnico aporta luz sobre el papel de la tecnología en la producción de arte y enlaza con algunas de las problemáticas del arte contemporáneo desde una óptica nueva y práctica, ya que:

- Funciona como un puente entre medios, procedimientos y formas de trabajo, conectando disciplinas y fases de creación e implementación. Esto nos puede ayudar a profundizar las maneras en las que se produce la innovación.
- Posibilita definir problemáticas concretas en los métodos de trabajo en equipo, la comunicación de los proyectos y su financiación o comercialización.

¹³ Hibridación de técnicas pictóricas e impresión digital.

- Profundiza en la interacción entre la idea y su implementación en el objeto, en el proceso que enriquece o no la obra.
- Otorga pautas para integrar y conectar lo virtual con la producción material, medios tradicionales y alta tecnología. Se inicia una línea de investigación en la que convergan experiencias de trabajo artístico e industrial que comuniquen digitalización y producción.
- Ofrece una visión privilegiada, al trabajar cerca del artista, sobre sus modos de creación y su rol, en relación con otras disciplinas artísticas y con la red de producción y exposición global del arte.
- Supone un justo reconocimiento de trabajadores y técnicos que aportan valor al trabajo de los artistas, del arte y de sus formas de comunicación y debate.
- Favorece la visibilidad y evidencia su repercusión entre artistas y galeristas al proponer un término que categorice su labor, con el objetivo de impulsar a las instituciones a dar mayor perceptibilidad a su participación en las obras y en el mundo del arte.

El interés más documental de nuestro estudio reside en que aporta una guía para artistas y estudiantes en lo que respecta al funcionamiento del mundo de la producción artística industrializada. El hecho de que técnicos y artistas relevantes expliquen sus relaciones y dinámicas en la producción de sus obras es una valiosa referencia para la formación e información, que ayuda a entender con mayor concreción las pautas y problemáticas al bordar la construcción de obras.

Estos procesos técnicos se concretan en cuestiones sobre cómo implementar la innovación tecnológica; cómo actuar en las redes de producción, de proveedores y de nuevos materiales; cómo desarrollar la relación con artistas o fabricantes para una mejora en la producción y acabados de piezas de arte; cómo afrontar los problemas a la hora de comunicar proyectos y presentar ideas, y cómo abordar las formas de presentar las ideas, negociar y debatir soluciones técnicas.

Estos casos nos sirven también como indicadores de las necesidades de formación de los futuros artistas, tanto en el ámbito de la gestión de proyectos y la tecnología como en las necesidades de seguimiento y monitorización de las obras diferidas.

Además, la descripción de las mejores empresas de producción nos da una información útil para acceder al mundo de la producción industrial del arte.

Richard Sennett

2.

ACOTACIONES para definir la figura del fabricante

Rosalind Krauss

Howard Becker

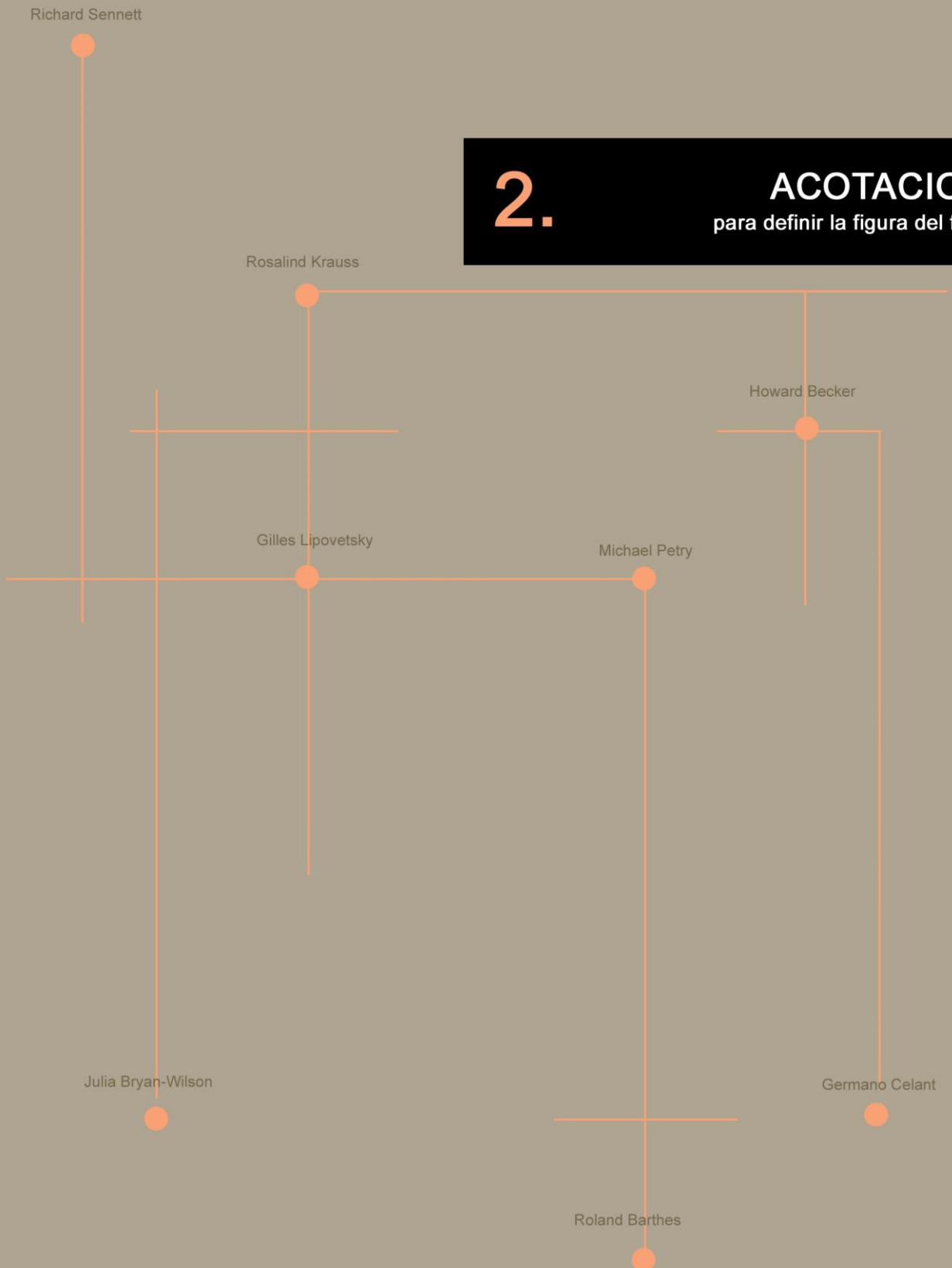
Gilles Lipovetsky

Michael Petry

Julia Bryan-Wilson

Germano Celant

Roland Barthes





Fotografía 5. Fabricator con la obra *Islamic Mirror* (2008), Anish Kapoor.

Fuente: Factum Arte.

2.1. Aproximación al concepto de *fabricator*

Nuestra investigación se fundamenta en el hecho de que una considerable parte de los artistas contemporáneos, con acceso al mercado del arte, encomiendan la ejecución de sus obras a otros. Michael Petry describe en su libro *The Art of not Making*¹⁴ (2011) los casos de 115 artistas contemporáneos relevantes que están cambiando su forma de producir. Ai Weiwei, Matthew Barney, Louise Bourgeois, Chris Burden, Maurizio Cattelan, Tony Cragg, Richard Deacon, Mona Hatoum,¹⁵ entre muchos otros, se concentran cada vez más en la ideación, supervisión, comunicación y comercialización de sus obras; en cambio, sus modos de producción, cada vez más diversos y complejos, son diferidos a un colaborador técnico que facilita su producción.

¹⁴ PETRY, M. (2011). *The Art of not Making*. Londres: Thames and Hudson.

¹⁵ Petry no analiza las obras de los grandes autores, como Damien Hirst, Takashi Murakami, Anish Kapoor o Jeff Koons.

Existen infinidad de maneras de «ser» artista y multitud de procedimientos para «ejecutar» las obras, por tanto, proponemos un término para diferenciar ambas actividades cuando de hecho lo estén. El artista siempre tiene la posibilidad de encargar o requerir cualquier objeto, material o servicio sin necesidad de un rol específico de «productor de arte». ¿Por qué y para qué queremos entonces definir este rol?

Nuestra investigación cobra sentido en la medida en que detectamos la necesidad de dar mayor transparencia a la producción de arte y procurar más visibilidad a un trabajo subsidiario que consigue, en ocasiones, ir más allá de un mero ejecutor mecánico de especificaciones técnicas o una repetición automatizada de procesos de reproducción.

Para conocer mejor los procesos de creación y producción, creemos positivo precisar un término genérico que englobe a profesionales o empresas que adquieren protagonismo en la producción de piezas de arte. El término abarcaría y categorizaría básicamente al productor de las obras de arte en todos los casos en que esta función cobra un sentido relevante o significativo para la pieza, por su novedad, investigación, experimentación, etc.

Es por ello por lo que creemos necesario analizar el rol del colaborador técnico en los procesos de producción del arte contemporáneo, contextualizándolo en el sistema global de producción de la industria de la cultura y sus dinámicas digitales. Enmarcado en el funcionamiento que describe Howard Becker (2008) del mundo del arte al que se refiere como un contexto de relaciones entre roles y convenciones culturales y sociales, hoy caracterizadas por su complejidad, hibridación y tecnologización de la producción.¹⁶

Es cada vez más habitual que el artista necesite investigar procedimientos tecnológicos con una metodología no lineal, alejada de las prácticas estandarizadas de la industria convencional. A veces el autor está inmerso en proyectos no fácilmente definibles en especificaciones concretas y medibles, y su desarrollo es incierto. En estas circunstancias, es necesario trabajar con perfiles profesionales que puedan asumir esta indefinición y colaboren para orientar al artista en el complejo mundo de los medios y materiales innovadores. Técnicos que asuman el reto con sensibilidad y una actitud dialogante, pero a la vez práctica, con el conocimiento necesario para actuar en diferentes ámbitos y conectar el proyecto con los proveedores y especialistas necesarios, para gestionarlo eficazmente. Un personal actualizado en las últimas novedades tecnológicas, e informado de los profesionales que pueden desarrollarlas.

¹⁶ BECKER, H. (2008). *Los mundos de arte*. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes.

Que asesoren acerca de la viabilidad de las ideas y su coste, que eviten el divorcio entre concepto y ejecución y que prevengan una producción que suplante el concepto mismo de la obra.

En las diferentes industrias de la cultura estas competencias son asumidas por la figura del productor y se han desarrollado naturalmente en diferentes disciplinas, como empresas de producción de artes escénicas, audiovisual, musical o publicitaria, al igual que el constructor en arquitectura.

El desarrollo histórico del arte moderno y contemporáneo en cambio ha creado en torno a él unos condicionamientos culturales que han resistido esta evolución, y su visibilización. Primero, por medio de la sacralización de la obra y, actualmente, de la necesidad de un autor todopoderoso que legitime los valores estéticos que la sociedad demanda.

Tradicionalmente, las instituciones culturales no suelen incluir, en los datos con los que presentan las obras de arte, ninguna referencia a los procesos de producción y a los productores que la pieza ha requerido, como si los datos de su realización dificultasen su lectura artística, lo que legitima al autor como único responsable de las decisiones que atañen la visibilidad pública de estos procedimientos materiales y los requerimientos de personal que conllevan.



Fotografía 6. Fabricator en Factum Arte con la obra *Fractals* (2014), Paula Crown.

Fuente: Factum Arte.

2.2. Definición del término *fabricator*¹⁷

Cuando artistas, críticos o aficionados se tienen que referir a los profesionales que ejecutan obras de arte sin ser sus autores, utilizan varios términos, como *colaboradores*, *técnicos*, *asistentes* o cualquier otro que connote su posición subalterna y neutral. Pensamos que con esta terminología genérica se favorece cierta opacidad y confusión en los modos de producción del arte y creemos relevante aportar algo de luz sobre estas prácticas para facilitar una etiqueta común que distinga la forma en que se ha producido la pieza. A nuestro parecer, no son indiferentes los modos en que se produce el arte y, por ello, la decisión de lo que se debe informar o no sobre la pieza no solo compete al artista. Por tanto, se hace necesario proponer un término distintivo y claro para referirnos a los profesionales que intervienen en la producción de la obra de arte, ya que este término facilitará las siguientes cuestiones:

- Aportará visibilidad y ofrecerá carta de ciudadanía a su actividad dentro del mundo del arte.
- Valorará su actividad y su contribución a la obra.
- Evitará la cosificación de su aportación.
- Posibilitará la evaluación de su participación en las trayectorias de los artistas.
- Contribuirá a desmitificar la figura del artista contemporáneo, a la vez que potenciará su imagen más allá de un mero realizador de objetos y acciones.
- Ayudará a organizar y legislar su actividad profesional.

Como veremos, el fuerte proceso de tecnologización que experimenta el arte está incrementando la necesidad de estos perfiles subsidiarios, porque el cambio tecnológico no ha sustituido la necesidad de materialización de la obra y, como expresa Angela Vettese (2012), «Nada puede restituir la experiencia de la visita [a la obra] y esa implicación corpórea [...] es el único modo de hacerla inolvidable»¹⁸. Es decir, la

¹⁷ Este término ha sido añadido recientemente a la Wikipedia con una serie de nombres propios de profesionales conocidos en este ámbito. Es un proceso o servicio en relación con la producción de obras de arte de gran tamaño o técnicamente difíciles. Cuando un artista en solitario o diseñador es incapaz o decide no darse cuenta de la creación de su propio diseño o concepción, él o ella puede contar con la ayuda de un estudio de la fabricación de arte. Por lo general, un estudio de la fabricación de arte tiene acceso a los recursos, maquinaria especializada y mano de obra necesaria para la ejecución de proyectos de especial complejidad. Véase Wikipedia en http://en.wikipedia.org/wiki/Art_fabrication (consultado el 2-4-2014).

¹⁸ VETTESE, A. (2012). *El arte contemporáneo entre el lenguaje y el dinero*. Madrid: Rialp (p. 117).

tecnología demanda la existencia de un fabricante que materialice la producción virtual. Este proceso contrasta con el arte desmaterializado característico de finales del siglo xx y principios del xxi, inducido desde el arte conceptual y la virtualidad de los medios digitales. Actualmente, asistimos a un replanteamiento de los aspectos materiales del arte que ha producido la tecnología.

Proponemos el término *fabricator* que englobaría las diferentes figuras de productores, especialistas y maestros de medios tradicionales que colaboran de forma significativa en la producción de una obra. Esto permitiría al artista y a las instituciones mencionar la participación relevante de otros en su pieza, pero no desdibuja su autoría, sino que delimita claramente sus funciones.

En el imaginario colectivo occidental, el fabricante posee ingredientes míticos y literarios. En la mitología grecolatina, como apunta Richard Sennett (2009), comparte características arquetípicas con Hefesto¹⁹, Vulcano en la tradición romana, casado con Afrodita y oculto bajo tierra: su capacidad de crear ingenios, su relación con la belleza y lo oculto de su tarea. En literatura encarna las históricas posiciones dicotómicas entre el idealismo y el realismo.²⁰ Pues la actividad del *fabricator* se fundamenta en su relación con el proyecto mental del artista y repite las divisiones entre el pensar y el hacer, la idea y la ejecución, la belleza y la función, la mente y el cuerpo. Es la escisión expresada en las legendarias relaciones entre Don Quijote y Sancho o Holmes y Watson, que encarnan una perspectiva fragmentada del comportamiento.

Estas dicotomías se extienden a los modernos estereotipos que plantean dilemas entre lo humano y la máquina. En el campo que nos ocupa, resulta inquietante la singularidad del objeto de arte producido por el *cyborg* que plantea José Luis Brea (2010)²¹. Del mismo modo, la sonoridad del término *fabricator* sugiere los populares nombres provenientes de la industria cinematográfica norteamericana de *Terminator* y de los universos de replicantes de la ciencia ficción.

Esta polarización queda representada en dos demandas paradójicas en el mundo del arte contemporáneo: por un lado, mantener los anticuados valores del artista con

¹⁹ SENNETT, R. (2009). *El artesano*. Barcelona: Anagrama (p. 18).

²⁰ Representadas por la oposición clásica entre Platón, Aristóteles, San Agustín y Santo Tomas.

²¹ BREA, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen*. Madrid: Akal.

«aura», el artista como «marca» y, por otro, producir una obra actualizada a los modos de producción industriales y tecnificados que exige el «capitalismo artístico»²².

En filosofía, alude a la idea de *homo faber*²³. Richard Sennet (2009)²⁴ pretende superar esta división entre el hacer y el pensar en la figura arquetípica del artesano. Con ella pone en cuestión la división que hace Arendt entre *homo faber*²⁵ (por qué hacemos las cosas) y *homo laborans* (cómo hacemos las cosas). Según Sennet, esa división es falsa, pues el productor mantiene discusiones mentales con los materiales, tiene capacidad de pensar, las personas que trabajan juntas hablan entre sí sobre lo que hacen y aprenden a través de las cosas que producen. Para este autor la cultura material importa y solo podemos lograr una vida material más humana si comprendemos mejor la producción de los objetos y, por ende, el arte. Sennet une la mente y el hacer, superando el dualismo: «No dividir el pensar del hacer, sino desarrollar el pensar que el hacer genera»²⁶. Germano Celant refiriéndose al colaborador técnico del artista lo dice con otras palabras (2003):

En materia de arte, actuar significa adoptar una técnica para lograr un resultado creativo y estético que se realiza a través del trabajo de expertos implicados en la construcción y ejecución. Esta acción implica una experiencia relacionada con un proceso de aprendizaje y especialización entre el procedimiento y el conocimiento, de modo que el acto se hace cognitivo y el conocimiento activo.



Fotografía 7. Fabricators de Mike Smith Studio en *Monument* (2001), Rachel Whiteread. Fuente: Mike Smith.

²² LIPOVETSKY, G. y SERROY, J. (2015). *La estetización del mundo*. Barcelona: Anagrama (p. 57).

²³ Del latín, 'hombre que hace o fabrica'. Locución empleada por el filósofo francés Henri Bergson en *La evolución creadora* (1907), donde definió la inteligencia como «la capacidad de crear objetos artificiales».

²⁴ SENNETT, R. (2009). *Op. cit.*

²⁵ SENNETT, R. (2009). *Op. cit.* (p. 10).

²⁶ SENNETT, R. (2009). *Op. cit.*

Estas ideas de Richard Sennet van a fundamentar la hipótesis de nuestra investigación. Concebimos la posición del fabricante como un productor con una «actitud artesanal» que determina la relación del artista con su obra e incorporamos así la posible aportación que el asesor técnico puede añadir a la obra de un artista. Las cualidades artesanales no son solo necesarias para la ejecución de las obras que necesitan relacionar procesos tradicionales con alta tecnología, sino que tiñen sus diferentes fases desde la creación producción e instalación.

El fabricante no es una figura definida por unas destrezas profesionales concretas, es un rol, una función, un papel, un desempeño que puede ser ocupado circunstancialmente desde diferentes perfiles y competencias profesionales: especialistas técnicos, productores industriales, asistentes de producción, colaboradores o mediadores. Lo que le caracteriza es su responsabilidad directa en la ejecución de una obra de arte.

Iniciamos nuestro estudio a partir de un acercamiento que ha generado un relativo consenso. Germano Celant (2003) en su artículo «Art and Project» resaltaba la importancia histórica del técnico²⁷ que asiste al artista contemporáneo. Recientemente, Glenn Adamson y Julia Bryan-Wilson (2016) se han referido a la fabricación como la «realización de una obra de arte por alguien que no es el autor artístico, pero sí tiene habilidades y conocimientos significativos que se invierten en el resultado final»²⁸.

Aunque el término *fabricator* se utilizó en Estados Unidos en los años 60 para referirse a los productores de esculturas de arte público —tiene connotaciones fabriles y esta tendencia está totalmente naturalizada en el ámbito anglosajón como *fabricator art*—, los fabricators²⁹ serían los profesionales encargados de realizar una pieza de arte técnicamente problemática por sus características formales, materiales, técnicas o procesuales. Los artistas encargan la producción de estas piezas singulares a empresas o técnicos especializados que puedan materializar su ejecución.

²⁷ Mike Smith *Studio Making Art Work* (2003). Londres: Patsy Craig (pp. 12-16).

²⁸ ADAMSON, G. y BRYAN-WILSON, J. (2016). *Art in the Making: Artists and their Materials from the Studio to Crowdsourcing*. Londres: Thames and Hudson (capítulo 7: «Fabricación»).

²⁹ En 2007, la revista *Artforum* dedicó un número especial al mundo de la fabricación de arte, «The art of production», para el que se organizó un debate entre artistas, comisarios y fabricators del que hemos seleccionado las principales implicaciones y preguntas que queremos abordar: la relación entre el artista y el fabricante.

En estos momentos, nos proponemos profundizar en esta definición, ya que la acción del fabricator, por una parte, no solo engloba proyectos de realización compleja o problemática, sino también otros menores y, por otra parte, es un recurso al que no solo acuden artistas consagrados, sino que está presente desde el inicio de muchas carreras artísticas profesionales.³⁰

La figura del fabricator pone en cuestión la premisa aceptada mayoritariamente de que el artista es el único responsable de la ejecución de su obra; esta es una «convención» artística y social que se lleva transformando desde el siglo XX y está diluyendo el valor que se le daba al artista por la ejecución material de las piezas.

No obstante, el trabajo del fabricator está orientado hacia el mercado; se basa en una relación comercial de servicios con el artista que se transforma en muchos casos en una relación de socios mercantiles y en no pocas ocasiones acaba en estrechas relaciones personales. Y es que la figura del fabricator visibiliza una nueva relación entre el artista y su producción, a medio camino entre el encargo, la colaboración o la investigación. Es por ello por lo que queremos investigar los diferentes grados de implicación del fabricator, pues puede actuar como:

- Un simple ejecutante mecánico de unas instrucciones definidas.
- Un intérprete más cerca de la colaboración.
- Un investigador que propone ideas al artista.

Su intervención —y su forma de entender el proyecto— aparece en cualquier momento del proceso de producción, desde la concepción de la obra a la producción como tal, o de una parte de la obra, hasta su montaje, transporte o comercialización.

Por un lado, las piezas, por sus características, pueden necesitar de procesos complejos, tecnológicos o industriales que requieran especialistas, talleres o el diseño de herramientas o maquinaria para poder realizarse. Por otro lado, puede ser que la naturaleza de la obra sea experimental y sus procesos de producción sean indefinidos y flexibles, por lo que necesitarán soluciones a medida, ejecutadas por especialistas. En cualquier caso, el fabricator ingresa con derecho propio en los procesos no lineales de la producción de arte contemporáneo.

³⁰ En nuestro entorno más cercano, los artistas Carlos Irijalba, Federico Guzmán, MP & MP Rosado, Marina Vargas o Guillermo Paneque.



Fotografía 8. Fabricators con la obra *Hotel* (2012), Alexandre Arrechea.

Fuente: Factum Arte.

2.3. Fabricator y artista: cuestiones por dilucidar

Nuestra investigación parte del trabajo del profesor y artista Michael Petry (2011), que ha investigado la figura del colaborador técnico del artista³¹. Petry fundamenta su trabajo en múltiples experiencias de artistas en la fabricación de sus piezas y en su propia experiencia como autor. Michael Petry distingue entre los artistas que se apropian de la ejecución y los que se alejan de ella, acercándose más bien al artista como arquitecto que se centra en la labor de planificación, como puede ser el arte conceptual de Kosuth o el apropiacionismo de Sherrie Levine. En cualquier caso, su estudio pone el énfasis en los diferentes materiales y técnicas utilizados y en la heterogeneidad de planteamientos, y apunta las diferencias entre artesano y artista. Por nuestra parte, seguiremos en el trabajo esta línea de investigación, dejando más de lado la producción de obra basada conceptualmente en la participación de voluntarios o la ejecución remunerada, como son los casos de Franz Ackermann o Santiago Sierra, respectivamente.

³¹ PETRY, M. (2011). *Op. cit.*

En los argumentos expuestos en *The Art of not Making*, asegura que ya no tiene sentido justificar teóricamente que la ejecución de una obra no esté realizada por su autor y compartimos con Petry que sería un falso debate dentro del arte contemporáneo, pues ha caracterizado gran parte de la producción del siglo xx y xxi. No obstante, queremos profundizar en este hecho que tiende a priorizar, a nuestro parecer, excesivamente la idea y a omitir su realización.

La gran intuición del profesor Michael Petry, desde dentro del arte como artista y desde fuera como profesor y analista, ha sido visibilizar este fenómeno, cada vez más común, del artista que no ejecuta sus obras. Nuestro trabajo quiere profundizar en esta dirección iniciada por él, para lo cual hemos tenido la fortuna de contar con su colaboración desinteresada en una entrevista directa, con la que se incorpora su destacada perspectiva en el trabajo de campo.

Petry explica el origen de estas prácticas en el camino que va desde el dadaísmo de Duchamp, que cuestiona el rol del artista, hasta su evolución histórica en los artistas contemporáneos, que en vez de cuestionarlo lo ensalzan cuando se asignan el poder de hacer arte sin ejecutar la obra. Descubre las contradicciones existentes entre las intenciones intelectuales de Duchamp y su desarrollo en la industrialización de los métodos de producción, algo que explica así:

Por más que el proceso haya sido colaborativo y el artista decida no intervenir directamente, este permanece como artista al declarar la pieza finalizada como una obra de arte. Y ahí radica la paradoja que se esconde en las estrategias de Duchamp y Arp. Más que relegar o cosificar a los artistas, como ellos pretendían estar haciendo a base de retirar del proceso de producción la intervención de la mano del artista, ellos en realidad estaban exaltándolos.³²

El arte contemporáneo para Petry se basa en esta gran contradicción: al mismo tiempo que se ataca al autor y se le refuerza; se cuestiona su figura, pero se le da la potestad de crear arte sin haberlo ejecutado personalmente. Esta vía antitética se fortalecerá con la influencia que obtuvo el concepto de «la muerte del autor» de Roland Barthes (1915-1980)³³, quien despoja al autor de la facultad de crear el significado de la obra y lo desplaza al receptor.

³² PETRY, M. (2011). *Op. cit.* (p. 9).

³³ BARTHES, R. (1987). «La muerte de un autor». En *El susurro del lenguaje*. Barcelona: Paidós. Es sabida la idea extendida de Barthes de que la obra solo cobra sentido cuando este es otorgado y construido por el receptor.

En este plano teórico debemos plantearnos si la generalización de la actividad del fabricator cuestiona una característica tan esencial en el arte como es la «autopoiesis»³⁴, por la que cada idea encuentra su propia forma o, en palabras de Juan Luis Moraza (1999):

Es la capacidad de un sistema para organizarse de tal manera que el único producto resultante es él mismo. No hay separación entre productor y producto. El ser y el hacer de una unidad autopoietica son inseparables y esto constituye su modo específico de organización.³⁵

Entonces, si el artista no ejecuta la obra, ¿cómo se encuentra esa unidad entre la forma y la idea? En nuestra opinión, esta se mantiene en el diálogo y la interacción con el fabricator en lo que Becker³⁶ (2008) llama el «momento editorial», al que aludiremos más adelante.

Como se puede ver, la actividad del fabricator parte de una relación estrecha y discursiva con el artista y se instituye sobre una premisa obvia dentro del mundo del conocimiento y del arte: la idea tiene más valor que su ejecución, concepto admitido mayoritariamente y que fundamenta gran parte del desarrollo del arte moderno y contemporáneo³⁷, donde el proceso técnico-manual queda relegado a un plano subsidiario. Esta premisa condiciona la relación entre artista y fabricator, que se enfatiza por los roles de cliente y proveedor de la actual economía de mercado y de una sociedad del conocimiento en la que el acceso a la información funciona como mercancía. Por tanto, la obra solo estará finalizada si el artista reconoce en ella la materialización formal de su idea.

La tarea del fabricator está en la intersección entre tecnología, gestión y arte. Asume el reto de buscar el acuerdo y entendimiento entre estas áreas y la imaginación de un artista. Esta convergencia es más evidente en los grandes proyectos de arte público, pero puede extenderse a cualquier obra que tenga unos mínimos requerimientos que la diferencien técnicamente de las obras tradicionales o *amateur*, con un peso tecnológico

³⁴ Propuesto por los biólogos chilenos Humberto Maturana y Francisco Varela en 1972.

³⁵ MORAZA, J. L. (1999). *Decálogo-deseo para un arte de la enseñanza (de las artes)*; véase en https://emilioenigma.files.wordpress.com/2010/10/juan_luis_moraza.pdf. Concepto también aludido en *Envidia*; véase en <http://alweb.ehu.es/procesosdecreacion/51/autopoiesis/> (consultados el 15-1-17).

³⁶ BECKER, H. (2008). *Op. cit.* (p. 235).

³⁷ BLUNT, A. (1982). *La teoría de las artes en Italia*. Madrid: Cátedra. Litigio iniciado desde el Renacimiento con la disputa del valor del arte ante la artesanía: «En general, sin embargo, el fin principal de los artistas que reivindicaban para su arte el título de arte liberal era disociarse de los artesanos, y en sus discusiones sobre el tema intentaban sacar a la luz todos los elementos intelectuales del arte» (p. 66).

e innovador suficientes, o simplemente que pueda convertirse en una potente estrategia comercial. En palabras de Germano Celant (2003), refiriéndose al trabajo del fabricante:

Es una parte importante del procedimiento del arte contemporáneo que no puede resolverse solo en una representación pura del concepto, sino que entra en el mundo y produce significados públicos y sociales ya no según una visión personalista, sino según una disciplina múltiple que se mide contra diferentes lenguajes y situaciones contextuales.³⁸

El fabricante debe lidiar con un proyecto artístico invisible, acotado por un boceto o una conversación; debe satisfacer o limitar las expectativas del artista respecto a su idea y la forma de vertebrarla con el conjunto de su obra; debe definir el estándar de calidad suficiente con que materializarla. Su tarea ha de poder competir en un contexto altamente profesional y espectacular, donde el presupuesto y el calendario forman parte importante de las condiciones de producción con las que ha de contar un artista.

Cuando el artista ha expandido sus medios y lenguajes y renunciado a la maestría técnica como una de sus prioridades, necesita de diferentes especialistas y colaboradores que puedan investigar sobre las soluciones técnicas adecuadas para su proyecto, convirtiéndose él mismo en un supervisor de su ejecución.

La necesidad de una fuerte preparación teórica en los artistas obliga a una formación técnica inevitablemente limitada, no vinculada muchas veces a un medio específico único, e imposible de actualizar constantemente al ritmo de la innovación tecnológica actual. El alejamiento del artista de la técnica resulta paradójico en un contexto socioeconómico que prima la técnica como vía de investigación y productor de lenguajes y mensajes. Después de planteadas estas cuestiones básicas, asumimos las graves implicaciones económicas y políticas que introduce esta práctica artística y que debemos dejar para otras investigaciones posteriores, limitándonos ahora en nuestros objetivos a definir el rol del fabricante de arte.

Crear, gestionar, comunicar, promocionar, justificar y producir una obra de arte en el globalizado siglo XXI, en muchos casos, no es asumible por una sola persona, si quiere, además, producir a la velocidad y en la cantidad que la circunstancia del mercado le puede exigir. Como comenta Sennet³⁹, el dominio de oficios aplicados al arte lleva mucho tiempo y excede a las posibilidades de un solo individuo:

³⁸ *Mike Smith Studio Making Art Work* (2003). Londres: Patsy Craig (p. 16).

³⁹ SENNETT, R. (2012). *Juntos*. Barcelona: Anagrama (p. 284).

La construcción de habilidades puede tardar mucho en producir resultados. Según un cálculo, para llegar al pleno dominio de un deporte, la ejecución de un instrumento musical o la construcción de armarios se necesitan alrededor de 10.000 horas, lo que equivale a unas cuatro horas al día durante cinco o seis años. Es el tiempo que necesitaba un aprendiz en un gremio medieval para dominar su oficio (10.000 horas es una cifra demasiado exacta, pero la real se aproxima mucho a ella). La mera dedicación de tiempo no asegurará que se haya llegado a ser un jugador de fútbol o un músico competente, pero si se empieza por tener talento natural, a largo plazo el trabajo proporcionará seguridad a la práctica.

Como muestran Glenn Adamson y Julia Bryan-Wilson en su reciente trabajo (2016), equiparar la autoría y la fabricación no es el debate, pues el debate se está desplazando realmente hacia si la capacidad y potencia de la fabricación «se ha[n] vuelto tan grande[s] que supera[n] a la concepción»⁴⁰. Estos mismos autores apuntan al hecho de cómo los valores de la producción se están convirtiendo en el centro de la escena artística, asumidos sin discusión por curadores, galeristas, etc. Los fabricantes, sumidos en la neutralidad profesional, acrecientan su visibilidad en la red; algunos de ellos, incluso, están publicando monografías de sus trabajos⁴¹, demostrando sus importantes contribuciones estéticas a las obras de los artistas y posicionándose como un factor determinante del éxito de estos.

Una vez delimitada inicialmente la figura del fabricante, nuestro estudio quiere dar un paso más allá para identificar las funciones de este rol y sus diversas operativas. Pensamos, junto con Germano Celant (2003), Michael Petry (2011), Glenn Adamson y Julia Bryan-Wilson (2016), que el fabricante debe ser identificado y visibilizado por el «mundo del arte» —sus instituciones y el propio artista—, aceptando su relevancia en la producción de arte del siglo XXI. Esto abre el interrogante sobre si algunas de las características que definían a un artista —la ejecución de sus propias obras— hoy están siendo transferidas al fabricante.

⁴⁰ ADAMSON, G. y BRYAN-WILSON, J. (2016). *Art in the Making: Artists and their Materials from the Studio to Crowdsourcing*. Londres: Thames and Hudson (capítulo 7: Fabricación).

⁴¹ *Mike Smith Studio Making Art Work* (2003). Londres: Patsy Craig.

3

CONTEXTO

de la producción subsidiaria en arte contemporáneo



Subsidiario posee dos acepciones⁴², «que se da o se manda en socorro o subsidio de alguien» y «dicho de una acción o de una responsabilidad que suple a otra principal». Pretendemos contextualizar la figura del *fabricator* como un colaborador subsidiario del artista insertado en los modos habituales de producción del arte contemporáneo. Partiendo de esta idea realizaremos un recorrido desde los contextos más amplios de la cultura y el arte, hacia los más específicos del trabajo en arte contemporáneo.

Con este objetivo, iniciaremos nuestro estudio analizando brevemente el contexto del «capitalismo artístico»⁴³, que demanda perfiles profesionales de técnicos para la cultura e indicaremos algunas circunstancias del arte actual que favorecen, en nuestra opinión, el desarrollo del rol del colaborador técnico, explicando estos factores:

- Los escenarios de la cultura en la ciudad contemporánea, como el museo, las ferias, el mercado del arte, etc., que demandan técnicos para la puesta en marcha de sus procesos.
- El fenómeno del «artista-marca», que orienta la ejecución hacia el trabajo con equipos de asistentes.

Posteriormente, enmarcaremos la figura genérica del colaborador técnico dentro del concepto «mundo del arte»⁴⁴, como una red de colaboraciones que producen obras de arte.

Por último, concretaremos las condiciones estructurales que inciden más específicamente sobre el perfil de los colaboradores técnicos, como son:

- La tecnología y su impacto en los procesos de trabajo del arte.
- La cultura de internet, que facilita su visibilidad.
- Las condiciones generales del trabajo en arte.

3.1. La producción subsidiaria en el capitalismo artístico

Parece pertinente enmarcar sintéticamente este estudio en el concepto de *capitalismo artístico* o *transestético* elaborado por Gilles Lipovetsky y Jean Serroy (2015). Estos

⁴² Véase *Diccionario de la Real Academia Española*.

⁴³ LIPOVETSKY, G. y SERROY, J. (2015). *La estetización del mundo*. Barcelona: Anagrama.

⁴⁴ BECKER, H. (2008). *Los mundos de arte*. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes.

autores, al igual que otros como Jeremy Rifkin (2002) o Zygmunt Bauman (2007), afirman que la experiencia cultural y artística forma parte de la cultura del consumo⁴⁵; en sus palabras:

El capitalismo artístico se debe entender como ese estado del orden económico liberal que, por no estar ya centrado en la producción de bien de equipamiento, invierte cada vez más en las industrias de creación para crear en el mercado multitud de productos y servicios de consumo atractivos, bienes que generan placer, distracción y experiencias emocionales.⁴⁶

Es decir, nuestra experiencia compartida, la cultura se ha convertido en un objeto económico, alentado por las nuevas tecnologías de la comunicación sobre nuestras vidas⁴⁷. Las estrategias de *marketing* y comunicación gestionan la gran variedad de escenarios y dinámicas culturales que construyen un panorama complejo y multiforme en el que las esferas de la economía y la cultura se interpenetran, produciendo, según Lipovetsky y Serroy, una hibridación entre las esferas económicas y estéticas.

La búsqueda de estilo, belleza, espectáculo ha adquirido tal importancia en la elaboración de objetos y servicios, que estos autores se atreven a hablar de un «modo de producción estético»⁴⁸ no por la calidad estética de sus realizaciones, sino por los procesos y estrategias que ponen en funcionamiento.

Centrado en la valoración del «capital inmaterial»⁴⁹. Esto supone que el paradigma estético no será ya ajeno a las actividades industriales y comerciales, sino que estará incorporado a ellas.

El modo de producción de la cultura es el resultado de una simbiosis del espíritu financiero y el artístico⁵⁰, una estética estratégica. Para ello debe contar con una lógica empresarial de la cultura, en la que se desestabilizan las antiguas jerarquías artísticas y culturales; potenciando los valores artísticos de las obras comerciales, telenovelas,

⁴⁵ GONZÁLEZ-ANLEO, J. (2014) *Consumidores consumidos*. Zaragoza: Khaf. «El consumo entendido desde la óptica de Steve Miles como cultura del consumo, no solo con carácter económico sino como experiencia psicológica significativa» (p. 25).

⁴⁶ LIPOVETSKY, G. y SERROY, J. (2015). *Op. cit.* (p. 57).

⁴⁷ RIFKIN, J. (2002). *La era del acceso*. Barcelona: Paidós Estado y Sociedad.

⁴⁸ LIPOVETSKY, G. y SERROY, J. (2015). *Op. cit.* (p. 32).

⁴⁹ Nos referimos al concepto acuñado por P. Bourdieu (2000), en *Poder, derecho y clases sociales*. Bilbao: Descleé de Brouwer.

⁵⁰ LIPOVETSKY, G. y SERROY, J. (2015). *Op. cit.*

moda, etc., y con una importancia creciente del diseño en todos los ámbitos de la producción y el estilo como imperativo económico.

Este capitalismo artístico desarrolla un arte de masas que no requiere una cultura especializada para ser valorado, que está centrado en la relación producción-consumo-distribución y que comparte espacio con el entretenimiento en la intensiva «*artistización*» del mundo. Un modo de funcionar «transgenérico», «transestético» y «transjerárquico»:

De aquí se sigue que estamos en un ciclo nuevo caracterizado por una relativa desdiferenciación de las esferas económicas y estéticas, por la desregulación de las distinciones entre lo económico y lo estético, la industria y el estilo, la moda y el arte, el pasatiempo y la cultura, lo comercial y lo creativo, la cultura de masas y la alta cultura: desde este momento, en las economías de la hipermodernidad estas esferas se hibridan, se mezclan, se cortocircuitan, se interpenetran.⁵¹

Esta producción de experiencias «transestéticas» están caracterizadas según estos autores por un «hiperindividualismo» asociado al consumo de experiencias «hiperespectaculares», cuyas realizaciones suelen estar caracterizadas por el exceso, el gigantismo, el choque visual, la provocación, la celebridad y el sensacionalismo.

Además, el entretenimiento y la diversión turística tiñen todos los significados de la cultura, y la «artisticidad» no solo participa de esta dinámica, sino que estructura todo el sistema capitalista. Estos procesos no tienen lugar en solitario.

El arte contemporáneo propiamente dicho, afirman estos autores, se encuentra en un largo proceso de «desdefinición», en el que inevitablemente se eclipsan las jerarquías de los géneros y las oposiciones entre alta y baja cultura; gran arte y arte decorativo se integran en la suma de las industrias creativas, la moda, el diseño, etc., unidos en las lógicas del beneficio. Siguen existiendo esas jerarquías manifestadas por la diferente reputación, el éxito o los precios, pero dichas diferencias ya no se refieren a la esencia de los géneros, sino a los casos concretos⁵².

La cultura igualitaria y democratizada necesita verse demostrada, por medio de razones o por medios de «méritos» específicos de cada pieza, y esos méritos, pensamos nosotros, habitualmente tiene una explicación «técnica» que debe ser resuelta por un grupo de personas, puesto que desborda las capacidades de ejecución de una sola. El

⁵¹ LIPOVETSKY, G. y SERROY, J. (2015). *Op. cit.* (p. 10).

⁵² LIPOVETSKY, G. y SERROY, J. (2015). *Op. cit.* (p. 202).

trabajo artístico se ve afectado por estas demandas del arte de masas y es realizado por equipos de asistentes o especialistas.

No abordaremos un análisis crítico de este complejo contexto que sobrepasa nuestros objetivos, pero evitaremos una generalización excesiva resaltando dos cuestiones relevantes y sintomáticas para todo el conjunto de las prácticas artísticas:

- Los escenarios de intercambio comercial globalizado del arte, que soportan la estructura de la producción artística.
- El fortalecimiento del autor como marca, que da viabilidad a estas prácticas y que funciona como paradigma de construcción de identidad artística y de capital simbólico.⁵³

Estas cuestiones nos ayudarán a entender cómo se está desplazando la producción artística a colaboradores y técnicos. Ambos factores se refuerzan mutuamente y crean un tejido productivo y comercial específico en el que la figura del asesor técnico del artista se hace necesaria. Dichas dinámicas —mercado y celebridad— propician una «lógica» de los procesos de trabajo del arte contemporáneo, que parten desde su conceptualización, hasta su ejecución y comunicación como proyectos que activan lo espectacular y lo excesivo como formas de consumo.

Ya no estamos en la época en que la producción industrial y la producción cultural remitían a universos separados, radicalmente inconciliables; estamos en el momento en que los sistemas de producción, distribución y consumo están impregnados, penetrados, remodelados por operaciones de naturaleza fundamentalmente estética.⁵⁴

3.1.1. Escenarios de intercambio globalizado del arte

El contexto socioeconómico en el que se produce el arte se enmarca en el escenario de las grandes ciudades contemporáneas del siglo XXI, entendidas estas como unidades de producción de identidad cultural.⁵⁵ Según Gilles Lipovetsky y Jean Serroy (2015), estas ciudades están caracterizadas por el «hiperconsumo de experiencias, actividades y productos»⁵⁶. La financiación, la promoción de obras y eventos artísticos posibilitan

⁵³ BOURDIEU, P. (2000). *Poder, derecho y clases sociales*. Bilbao: Descleé de Brouwer (p. 131).

⁵⁴ LIPOVETSKY, G. y SERROY, J. (2015). *Op. cit.* (p. 9).

⁵⁵ HOBBSBAWM, E. (2013). *Un tiempo de rupturas sociedad y cultura en el siglo XX*. Barcelona: Crítica (p. 57).

⁵⁶ LIPOVETSKY, G. *El hiperconsumo en la era de la globalización* (conferencia).

los atractivos culturales, permanentes o temporales, que dinamizan las redes de turismo y consumo urbano sumidos en un orden «transestético».

La ciudad se ha transformado en un escenario propiamente dicho para el consumo cultural, «reeditando» sus barrios históricos como escenografías del comercio que resaltan su identidad visual, como ciudades-museo en una estetización museística de su patrimonio. Una puesta en escena para las experiencias y emociones y la segmentación de su público por barrios o áreas de consumo.

Las ciudades entran en competencia⁵⁷ entre ellas y se promocionan construyendo sus reputaciones y diferenciando sus atributos, al igual que las marcas comerciales: las ciudades inteligentes, las ciudades sostenibles, la ciberciudad, la ciudad mediterránea, la ecológica, etc. Estas políticas escenifican las miserias o los progresos de la cultura⁵⁸ que allí se produce. Del *marketing* sensorial al turismo arquitectónico, la ciudad festiva está marcada por la democratización masiva de la cultura que intenta atraer a un consumidor-turista que se decanta entre un colosal apetito estético o su propio empobrecimiento intelectual.⁵⁹

Estos procesos comerciales de construcción de marca están vinculados políticamente a la producción de significados «identitarios» y de «lo nacional», como en el caso de la política cultural realizada en Bilbao con el Museo Guggenheim⁶⁰ o recientemente en Abu Dabi. Se demuestra el interés de los Estados por participar activamente en el respaldo de la producción cultural a cambio del fortalecimiento de sus identidades.

El arte, pues, sigue siendo el mayor proveedor de estatus y relevancia de la ciudad contemporánea⁶¹ y de los Estados. Es de destacar el caso de Abu Dabi, que ha desarrollado una estrategia a nivel internacional para integrarse dentro de los itinerarios del turismo internacional; ha asumido un discurso cultural y artístico para posicionarse como puente entre culturas, levantando todo un entramado urbano-cultural como reclamo. Para ello construye tres grandes museos diseñados por ilustres arquitectos: el

⁵⁷ En Europa compiten por la capitalidad cultural cada año.

⁵⁸ En octubre de 2015, el FG-SSC acordó la siguiente definición de *ciudad inteligente y sostenible*: «Una ciudad inteligente y sostenible es una ciudad innovadora que aprovecha las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y otros medios para mejorar la calidad de vida, la eficiencia del funcionamiento y los servicios urbanos y la competitividad, al tiempo que se asegura de que responde a las necesidades de las generaciones presente y futuras en lo que respecta a los aspectos económicos, sociales, medioambientales y culturales».

⁵⁹ LIPOVETSKY, G. y SERROY, J. (2015). *Op. cit.* (p. 279).

⁶⁰ MICHAUD, Y. (2007). *El arte en estado gaseoso*. México: Fondo de Cultura Económica (p. 162).

⁶¹ GRAW, I. (2015), en *¿Cuánto vale el arte?* Buenos Aires: Mardulce Argentina (p. 17), dice que todavía puede con el cine y la moda.

Louvre Abu Dabi, el Guggenheim Abu Dabi y el Museo Nacional Zayed. A este complejo cultural se une la apertura de una sede de la Universidad de Nueva York. En la capital, ya opera la única sede en el extranjero de la Universidad de París-La Sorbona. Las instituciones culturales funcionan como franquicias comerciales para integrar la ciudad dentro de los lenguajes del turismo mundial.



Museo Niemeyer de Arte contemporáneo en Niteroi, Brasil, y Museo Pompidou en Metz.

Toda esta sistematizada red de producción de cultura en la ciudad ha sido subrayada por la arquitectura como espectáculo desde los años setenta; una disciplina en la que tradicionalmente ha dominado la colaboración entre artistas y técnicos. El impacto visual de la arquitectura y sus características formales han estado relacionadas estrechamente con la promoción del arte contemporáneo y con la actividad en la institución de los museos.

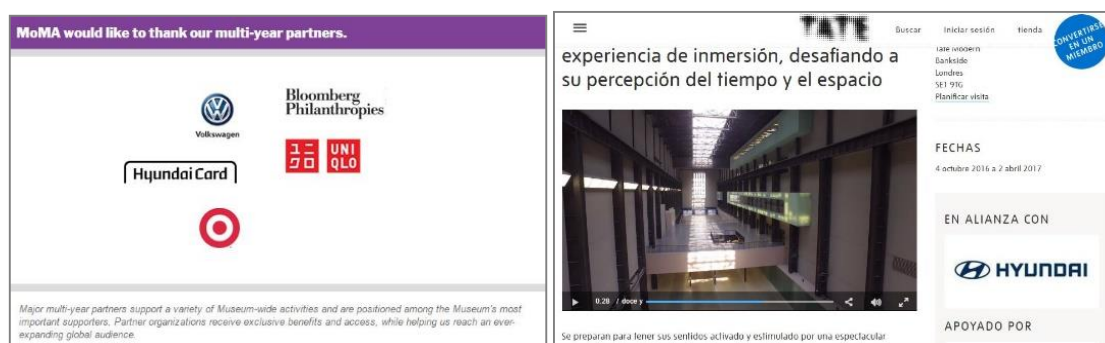
Como dice el profesor Montaner, «en el terreno de la arquitectura, la tendencia a la estetización, a la imagen y al embellecimiento como piel sin contenido está muy presente». Este autor explica cómo, a la hora de convencer a los clientes, se elude «no solo la visión de los puntos débiles sino también su proceso de ocupación y uso, la presencia de las personas»⁶². En definitiva, se trata de casos en los que la arquitectura va dirigida a un público que espera un objeto singular., por tanto, los contenedores en sí mismos se convierten en espectáculo arquitectónico.⁶³

El arte contemporáneo se incorpora plenamente a los modos de producción de cultura del siglo XXI participando de su entramado empresarial, laboral y de comunicación. En muchos casos, estas producciones requieren de las necesidades logísticas y económicas de cualquier otro evento cultural o deportivo y demandan, igualmente, la especialización profesional indispensable para el desarrollo de exposiciones, muestras o ferias.

⁶² MONTANER, J. y MUXÍ, Z. (2016). *Arquitectura y Política*, Barcelona: editorial Gustavo Gili.

⁶³ MONTANER, J. (2001). «El museo como espectáculo arquitectónico». *B.M.M.*, 55. Véase http://www.bcn.cat/publicacions/bmm/quadern_central/bmm55/9.Montaner.pdf.

Las políticas culturales que se activan en la ciudad cuentan con el arte contemporáneo como un sujeto más dentro de su mapa de consumo de cultura, en donde están integrados las instituciones públicas y privadas, los centros de exposiciones, las universidades, los museos o los teatros. Las diferentes disciplinas artísticas, música, literatura artes escénicas o videojuegos han realizado este proceso de «industrialización», integrándose dentro de las dinámicas del entretenimiento y del consumo con diferentes resultados y transformaciones.⁶⁴



Capturas de pantalla de la página de *sponsors* del museo MOMA, y de la Sala de las Turbinas de Tate.

En esta trama de producción de reputación cultural, encajan las propuestas privadas y públicas, que soportan las inversiones necesarias que este tipo de actividades exigen. *Sponsors* y patronos, o grandes empresas, patrocinan todo tipo eventos artísticos y tecnológicos. Marcas con gran presencia social que buscan la notoriedad y el prestigio para consolidar su comunicación comercial.

Es de resaltar la estrategia de ciertas marcas automovilísticas: la empresa Hyundai patrocinó los eventos de la Sala de las Turbinas y la compra de obra para la Tate Modern en 2016; además, apoyan al Museo Nacional de Arte Moderno y Contemporáneo de Seúl. Igualmente, BMW y Volkswagen estuvieron involucradas en los conciertos retrospectivos Kraftwerk, en 2012, y en el MOMA, como socios y patrocinadores de arte. Del mismo modo, UBS patrocina la Feria de Arte de Basilea, en sus sedes de Basilea, Miami y Hong Kong. Podemos navegar por las diferentes webs de museos y salas de exposición para detectar la necesidad de estas instituciones de contar con corporaciones que apoyen sus proyectos e iniciativas⁶⁵. Algunos artistas han desarrollado su trabajo como parte de este tipo de prácticas, en las que se manifiesta el fuerte vínculo entre producción cultural, iniciativa empresarial y mecenazgo.⁶⁶

⁶⁴ Por ejemplo, la distribución digital de la música o la transformación editorial con el libro digital.

⁶⁵ Los principales socios soportan una gran variedad de actividades en todo el museo y se posicionan entre los partidarios más importantes del museo. Las organizaciones asociadas reciben beneficios exclusivos y acceso, al tiempo que ayudan a llegar a un público mundial en constante expansión.

⁶⁶ Hans Haacke ha trabajado sobre las ideas y el mecenazgo de la compañía Phillip Morris en una exposición de 1989-1990 de cubismo en el Museo de Arte Moderno.

En definitiva, la mediación es la manera dominante de acceder la experiencia⁶⁷ de la cultura. Estos intermediarios y facilitadores se despliegan en los diversos niveles de la producción cultural: planificación, comercialización, comunicación y producción de la cultura.

Es por ello por lo que consideramos el *marketing* cultural como parte de esta mediación. La organización de eventos, relaciones públicas y financiación facilitan el acceso a estos eventos, desde la información, la compra de entradas o los datos necesarios para realizar fácilmente los desplazamientos o los intercambios económicos e, incluso, las relaciones con los medios generalistas o especializados. Las estrategias de captación tienen como fin introducir al cliente en el consumo de una actividad cultural específica.

La mediación pedagógica ofrece el asesoramiento individualizado al visitante y la posibilidad de acceder a la interpretación de los eventos culturales de museos y exposiciones, así como el desarrollo de un programa de visitas comentadas, junto a la disponibilidad de materiales para facilitar la llegada del mayor número de usuarios a la experiencia cultural. Los dispositivos de mediación pretenden que el visitante conozca los criterios que han guiado la exposición y amplíen las posibilidades de lectura del hecho cultural, sea esta artística, gastronómica o deportiva.

La experiencia del gran público se apoya sobre la mediación cultural, las visitas virtuales, el *merchandising* o la información encapsulada. Todos estos servicios periféricos del evento cultural se enmarcan también en este contexto de hiperespecialización de roles profesionales propios del siglo XXI⁶⁸. El arte en general y el contemporáneo distinguen sus dinámicas y comportamientos, pero participan del mismo sistema de consumo de cultura al que nos referimos.

⁶⁷ Nos referimos a toda actividad que sirva para facilitar el acceso a una experiencia o conocimiento a un público en concreto.

⁶⁸ CAIRÓS, M. (2001). «La sociedad posindustrial y sus consecuencias en las relaciones laborales». *Anales de la Facultad de Derecho*, 18 (pp. 123-139).



Instalación de una obra de Jeff Koons en el Whitney Museum.

Empresa Rebull, especialista en embalaje y transporte de obras de arte.

Las empresas de producción especializadas en exposiciones, montaje, seguridad, comunicación y desarrollos didácticos, necesitan especialistas de todo tipo, entre ellos, manipuladores especializados de arte (*art handlers*), montadores de exposiciones, transportistas, restauradores, expertos en comunicación, mediadores culturales, curadores. Estos especialistas están dentro de un sistema laboral desigualmente regulado. El crecimiento del sector económico dedicado a la cultura y arte ha demandado la formación de profesionales técnicos que den servicio a su gestión, con estudios académicos específicos sobre patrimonio, gestión y mediación, mercado, inversión restauración o programación cultural.

La gestión de eventos para el arte contemporáneo requiere de compañías productoras, de servicios, transporte, seguridad, logística, mantenimiento, asesoría legal, etc. En este sentido, las empresas⁶⁹ han ido progresivamente incorporándose también al sector de la producción de eventos de arte para el asesoramiento a museos, galerías o artistas. Asimismo, han ido aportando la cualificación técnica necesaria para que estos acontecimientos culturales y obras artísticas puedan integrarse con la suficiente notoriedad dentro de las exigencias de lo espectacular, la tecnología y el *marketing*. En muchos casos determinadas empresas de producción proveen servicios a diferentes disciplinas, como escenografías para el teatro, eventos, parques temáticos⁷⁰ o publicidad. En otros casos, son industrias convencionales que incluyen a artistas entre sus clientes.

Este es el panorama en el que se integra el rol del colaborador técnico: en la «industrialización» de los recursos artísticos. La dinámica general de la cultura hacia esta industrialización tiene como consecuencia la especialización de las tareas cada vez

⁶⁹ Kuo, M. (2007). «Industrial revolution: On the history of fabrication». *Artforum*, octubre. Treitel-Gratz (1929) se considera la primera empresa que empezó a trabajar con artistas.

⁷⁰ Como veremos más adelante en el apartado de empresas productoras, por ejemplo MDM.

más sofisticadas, lo que da respuesta al grado de espectacularidad, estetización y tecnologización de los eventos. Y, como se ha visto, este proceso está respaldado por el flujo masivo de usuarios y turistas,⁷¹ cuyas expectativas están cada vez más alejadas de los códigos tradicionales del arte.

Lo anteriormente dicho no significa que todas las actuaciones dentro del arte contemporáneo compartan en rigor estas características, sino que la red de cultura y sus lógicas de mediación y especialización van a facilitar y justificar un contexto que demande el papel del productor técnico de la obra, así como de profesionales que ejecuten las ideas de curadores, artistas y asesores.

Sin embargo, encajarían en esta lógica cultural las palabras del escultor Anish Kapoor: «Me gusta mucho la idea de ir a algún lugar para ver algo que tiene una importancia particular en un lugar en particular»⁷²; declaración que podemos tomar como una buena definición para este turismo cultural de los países desarrollados.

Pero ¿quiénes son los principales agentes que activan estos servicios de mediación e intermediación cultural para el arte contemporáneo?:

- Las grandes producciones de arte público.
- Las bienales o ferias.
- Los nuevos espacios para el arte y galerías internacionales.
- Los principales museos y fundaciones de arte.

Estos espacios de cultura tienen una mayor necesidad de servicios para la materialización y puesta en marcha de producción artística, por sus grandes espacios que deben significar y por la presencia institucional que quieren reforzar.

Las grandes producciones de arte público han contribuido históricamente a la dinámica de estetización de la ciudad. Por ello, estudiaremos la evolución de su importancia en la definición del papel del colaborador técnico, así como el impacto sobre el espacio urbano social y las dificultades técnicas surgidas de este arte público.

⁷¹ Las llegadas de turistas internacionales han pasado de 674 millones en 2000 a 1.186 millones en 2015 (*fuentes*: Panorama OMT del Turismo Internacional, edición de 2016).

⁷² Entrevista publicada en *The economist* el 24 de octubre de 2009. Véase <http://www.economist.com/node/1449236>; (consultado el 18-3-2014).

Destaca el caso de ciudades como Chicago, con obras como *Cloud Gate* (2004) de Anish Kapoor, y la obra *Crown Fountain* (2004) de Jaume Plensa, que fueron ambas especialmente relevantes para el desarrollo de empresas y profesiones que se dedican específicamente a estas producciones. En el caso de *Cloud Gate*⁷³, fueron significativas las grandes dificultades técnicas a la hora de crear las inmensas superficies pulidas y continuas que pudieran soportar la intemperie, con desarrollos técnicos innovadores y muy costosos.



Fotografía 9. *Cloud Gate* (2004), Anish Kapoor, en el Millennium Park de Chicago.

La espectacularidad y el gigantismo de estas obras buscan ganar visibilidad y notoriedad a base de avances tecnológicos y propuestas de interactividad. La progresión de complejidad y suntuosidad de estas propuestas⁷⁴, tienen gran eco popular y un espacio asegurado en la prensa y en la oferta turística. Analizaremos más adelante, en el apartado 3.3, algunos ejemplos específicos de empresas que han iniciado y trabajado en este sector del arte.

⁷³ Se considera una de las piezas de arte público más complejas en su realización, realizada con tecnología aeroespacial su producción tardó tres años. Véase <http://www.thefabricator.com/article/arcwelding/metal-fabricating-in-a-new-millennium>.

⁷⁴ En los últimos años se está utilizando el Palacio de Versalles para desarrollar estas iniciativas.

Las bienales o ferias⁷⁵ suponen una manera de generar relevancia para un público masivo de los espacios urbanos, como en los casos de Kassel, Venecia, etc. Las necesidades técnicas de estos eventos se centran tanto en la producción de la obra como en la gestión, la logística y las relaciones públicas. Al funcionar como gran escaparate de propuestas, promueven la producción de obras de vanguardia, lo que demanda el apoyo del colaborador técnico. Incluso la sección *Untitled* de Art Basel, en Basilea, está destinada específicamente a proyectos que no se pueden contener en espacios convencionales por su naturaleza o por sus dimensiones. La conexión con las galerías amplifica el fenómeno llamado «bienalismo»⁷⁶.



Fotografía 10. *Documenta 2013 Kassel*, obra de Korbinian Aigner.

Estas ferias de arte diversifican su oferta diferenciando a su público-objetivo. Las ferias más dirigidas al turismo familiar producen obras más digeribles, como Venecia, otras más conceptuales e ideológicas, como Kassel, atraen a un público más intelectual y

⁷⁵ Aunque *bienal* y *feria* no son la misma cosa, tienen aspectos comunes respecto al contexto de producción y al público. Art Basel y sus tres sedes.

⁷⁶ MUÑOZ, C. y REIG, M. *Tabs consultores* (2014). «El mercado del sector de las galerías de arte en los EE. UU., sector industrias culturales». *Fuente*: Americans for the Arts. En el análisis de las audiencias que acuden a eventos relacionados con el arte, hay que tener en cuenta también que esta audiencia genera ingresos para los negocios locales, desde restaurantes a garajes, hoteles, tiendas, etc. Un espectador estadounidense, como podemos observar en la tabla número 11, que acude a uno de estos eventos gasta de media 24,60 \$ por evento, sin incluir el coste de la entrada. A nivel nacional esta audiencia genera 74.100 \$ millones de ingresos para los comercios locales y sus comunidades, que se apoyan además en 1,9 millones de trabajos.

progresista. Estos eventos promocionan las ciudades en las que se albergan y generan un beneficio económico que alienta la inversión en propuestas artísticas técnicamente impactantes.

Asimismo, surgen nuevos espacios para el arte y galerías internacionales: la producción de cultura urbana «democratizante», de consumo y en red, ha generado una sensibilización hacia la participación e interacción con lo público. En esa línea se han creado nuevos espacios que necesitan poblarse de contenido para desarrollar exposiciones o eventos que amplíen y diversifiquen la demanda cultural urbana. Son las llamadas *fábricas de arte*⁷⁷. La toma artística del pasado fabril⁷⁸ y sus espacios reservados para la escenificación de propuestas artísticas han proliferado en las grandes ciudades para promover y dar cabida a iniciativas culturales de todo tipo.



Fotografía 11. Complejo fabril de Fabra i Coats, Barcelona, y el Matadero de Madrid.

En esta línea cabe resaltar otras alternativas y posicionamientos dentro del mundo del arte: laboratorios, pequeñas galerías, asociaciones y colectivos relacionados con la programación informática y sistemas de arte generativo⁷⁹. Son iniciativas más sensibilizadas al *procomún* y a la ejecución colectiva de la obra en proceso y en red, y abiertas como opción al sistema comercial convencional (*crowdfunding*, *copyleft*)⁸⁰. Se trata de propuestas de menor proporción y presupuesto, que también están incorporando esta colaboración técnico-artista. Dada su posición diferencial respecto al mercado, solo la nombraremos en este estudio⁸¹ en el apartado 4.4.3 «Comunidades de fabricación: movimiento *maker*».

⁷⁷ Directorio de Fábricas de la Creación en la Unión Europea. Véase <http://www.consonni.org> (6-3-2014).

⁷⁸ COMERON, O. (2007). *Arte y post-fordismo*. Madrid: Trama (p. 39).

⁷⁹ LANDY, S. (2001). *Sistemas generativos*. Véase <http://www.marisagonzalez.com/fabrica/generativos.htm> (20-5-2014).

⁸⁰ Estrategias de financiación colaborativa, derechos de autor abiertos al público.

⁸¹ Media labs, talleres e iniciativas colaborativas.

Los principales museos y fundaciones de arte con sus grandes inauguraciones y exposiciones temporales se ven involucrados en la difícil tarea de atraer al gran público, inmerso en las redes de turismo de masas, y por el que pugnan museos y colecciones. Este reto se aborda como un medio necesario para hacer rentable y justificable su existencia, así como para adquirir obra, aunque no es un comportamiento extensible a todas las instituciones museísticas.

Recordemos las *muy visitables y visitadas*⁸² instalaciones del *hall* del museo Tate Modern de Londres, cuyos montajes plantean problemas técnicos de toda índole que conllevan las heterogéneas propuestas de los artistas. Por sus variedades y peculiaridades necesitan empresas especializadas en estos eventos; como la construcción de toboganes de Carsten Höller o el gran sol de *The Weather Project* de Olafur Eliasson.



Fotografía 12. Sala de Turbinas de Tate Modern, instalación de Carsten Höller, *Test Site* (2006).
Fuente; magazine. art21

El museo del siglo XXI funciona como una pequeña ciudad, con sus tiendas restaurantes, bibliotecas, cines..., siguiendo el ejemplo del Centro Pompidou, que contiene el discurso de lo espectacular y del ocio de nuestras sociedades. En esta lógica, el museo también ha colaborado en relacionar el arte con otras disciplinas como el diseño, la publicidad, la gastronomía, la moda o el cine, y esta relación ha funcionado de modo ambivalente como competencia y contagio de sus modos de producción⁸³.

⁸² HOBBSAWM, E. (2013). *Op. cit.* (p. 60).

⁸³ VETTESE, A. (2012). *El arte contemporáneo entre el lenguaje y el dinero*. Madrid: Rialp (p. 132).

Por ello, el museo aparece como modelo de empresa para un desarrollo exponencial del intercambio comercial de intangible, entendido también como «marca», se gestiona con técnicas de franquiciado con el objetivo de incrementar el turismo. Así lo demuestran los casos del Pompidou malagueño y el Louvre de Atlanta, y la Sorbona y el Guggenheim de Abu Dabi. Se produce una difícil situación paradójica entre las identidades culturales nacionales y el acceso a una cultura «universalizable» y «comercializable» a gran escala. No obstante, la cuestión es si existe otra alternativa para que los grandes museos no queden abocados al empobrecimiento de las colecciones y su discurso.⁸⁴

Estos son los escenarios que sustentan a las empresas que dan servicio de producción, instalación, logística y conservación, con el nivel técnico necesario para realizar con solvencia las dificultades que la espectacularidad de estas obras suele demandar. Su actividad acrecienta la identidad y singularidad de ciudades que buscan una promoción internacional o el desarrollo de una marca de ciudad dentro de los grandes circuitos de turismo, como Nueva York, Londres, Berlín o Tokio.



Waterfall de Olafur Eliasson en Nueva York y *Sky Mirror* de Anish Kapoor.

Las grandes salas e inmensos espacios para la cultura requieren de soluciones técnicas específicas para satisfacer a un gran público con obras y eventos de gran formato o complejas instalaciones. Para ello necesitan técnicos, montadores y asistentes de todo tipo que asesoren a los artistas en la ejecución de dichas piezas. Lo excesivo, lo espectacular, lo tecnológico y el choque visual forman parte de los grandes eventos artísticos que involucran a las sociedades en un intento de promover la interacción y la experiencia significativa en las ciudades del siglo XXI. «El hiperespectáculo y sus supercompeticiones están ya a la orden del día en todas las esferas, tanto en la cultura *high* como en la *low*.»⁸⁵

No podemos entender esta demanda y promoción del arte contemporáneo en las grandes ciudades si no está respaldado por la función del mercado del arte

⁸⁴ BERGÈRE, S. y OSMONT S. *Le business des musées d'art*. NO ONE el arte france 2008. Joseba Arregui Aramburu, exministro de Cultura del Gobierno vasco en el documental.

⁸⁵ LIPOVETSKY, G. y SERROY, J. (2015). *Op. cit.* (p. 228).

internacional. Cabe aclarar que, como dice Isabelle Graw (2015), el mercado verdaderamente global es una ilusión⁸⁶. No existe uno sino muchos mercados del arte con sus diferentes reglas⁸⁷, lo que vale en uno no vale en otro. El éxito está reservado a un círculo exclusivo, como ilustra el hecho de que existen pocas alternativas para desarrollar una carrera *prémium* si no es en Nueva York, Londres o Berlín⁸⁸.

Para entender cómo se inserta la producción subsidiaria en el mercado tenemos que aproximarnos a la «cadena de valor»⁸⁹ propuesto por Zorloni (2013), en el gráfico 1.

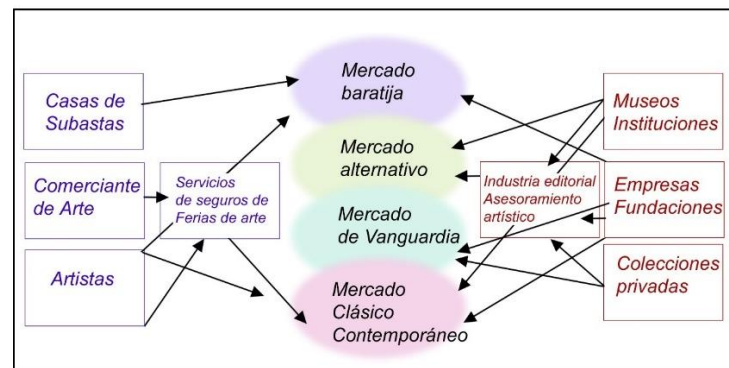


Gráfico 1. El mercado del arte: cadena de valor.

Fuente: Zorloni (2005).⁹⁰

En este proceso de creación de valor, la cadena de suministro de obras, tiene cuatro etapas: producción, distribución, valorización y consumo. La cadena de suministro está claramente fragmentada porque los artistas están en competencia unos con otros para ganar atención e interés, tanto de críticos como de galeristas de arte, que puedan ser capaces de promover, desarrollar y poner en marcha la obra en el mercado. En esta etapa, según Zorloni, no hay barreras formales de entrada, ya que cualquiera puede decir que es un artista; sin embargo, las barreras se producen implícitamente cuando uno se enfrenta a la alternativa de ganarse la vida con la trayectoria artística. La diferenciación del producto debe ser alta, ya que cada artista se caracteriza por su propia identidad y un lenguaje específico, pero es cierto que las tendencias y los estilos imperantes en un determinado contexto cultural y el periodo histórico influyen en la producción, lo que lleva

⁸⁶ GRAW, I. (2015). *¿Cuánto vale el arte?* Buenos Aires: Mardulce.

⁸⁷ HEINICH, N. (2003). *La sociología del arte*. Buenos Aires: Nueva Visión.

⁸⁸ GRAW, I. (2015). *Op. cit.* (p. 15).

⁸⁹ La «cadena de valor» es un modelo teórico que permite describir el desarrollo de las actividades de una organización empresarial para generar valor al cliente final, descrito y popularizado por Michael Porter en su obra *Competitive Advantage: Creating and Sustaining Superior Performance*.

⁹⁰ ZORLONI, A. (2013). «The system of contemporary art». *The Economics of Contemporary Art, Markets, Strategy and Stardom*. Berlín: Springer (p. 25).

a los artistas a trabajar de una manera similar, por lo que la producción subalterna, pensamos, tiene una fuerte función diferenciadora.

El mercado internacional del arte está asumiendo con naturalidad los cambios de paradigma que están transformando el arte en sus comportamientos económicos y productivos. El protagonismo de artistas como marca desarrolla verdaderas industrias de creación de obras. El mercado ya acepta casi cualquier técnica o medio con que se produce y como se produce y admite sin ningún problema las obras que no han sido ejecutadas por sus autores, sino por asistentes, técnicos o empresas.

Es también bien sabido que las grandes operaciones del mercado del arte suponen un refugio de capital financiero y un elemento fundamental dentro de los juegos especulativos de valor y precio a semejanza del oro. Este mercado es el potencial comprador de producciones singulares de autores de prestigio, que sirven como garantes del riesgo económico que supone producirlas.

El beneficio comercial que se produce entre el coste de la obra encargada a un técnico y su precio de venta como arte se incrementa y multiplica en el mercado. Esta plusvalía justifica y sustenta grandes costes de producción, porque produce a su vez mayor valor simbólico. Este comercio utiliza la visión idealista del valor del arte, y su carácter invaluable, como una de las claves para aumentar sus negocios de arte⁹¹. Un juego de equilibrios entre su precio y su valor social para producir, también, prestigio, glamour y diversión a los coleccionistas que lo demandan.



Subasta en 2008 en Sotheby's de la obra de Damien Hirst.

Es paradigmático el caso de Damien Hirst con la venta directa de su obra en subasta el año 2008 sin acudir a sus tradicionales mediadores, las galerías. Identificó sus modos de producción como autónomos del

⁹¹ GRAW, I. (2015). *Op. cit.*

circuito secundario de galerías y marchantes. En este caso la forma de producción de sus obras, cercanas a la industrial, va de la mano de unas maneras de actuar que colocan al artista como vendedor y merecedor del beneficio especulativo del que los artistas suelen quedar excluidos. No obstante, parece probado que sus galeristas respaldaban la estrategia.⁹²

Según Isabelle Graw (2015), la provocación de Hirts contra el sistema del arte fue utilizado por el mercado para mantener su imagen de un negocio a prueba de crisis y, curiosamente, la bancarrota de Lehman Brothers se anunció simultáneamente con la subasta. Hirst puso a prueba el potencial del arte de no ser solamente un objeto de especulación económica; e identificó arte y mercado.⁹³

Como se puede ver, el mercado del arte es un mercado peculiar. Le diferencia su capacidad de absorber financiación por su singularidad y relativa autonomía, ya que está inmerso en una gran mezcla de paradojas⁹⁴ que lo hacen atractivo: el aumento de los precios es capaz de generar valores simbólicos como forma de enfrentarse a los impuestos, etc. Pero, incluso, contiene elementos irracionales y arcaicos, como retrasar la producción para crear exclusividad o elegir qué coleccionista debe comprar la obra primero para aumentar su celebridad⁹⁵. Todo ello genera en el mercado una fuente de incertidumbre y fluidez.

Según Manuel Ruiz⁹⁶, la integración del arte en las lógicas de la economía explica la existencia de los equipos de asistentes y colaboradores de artistas. Es la propia comercialización de la obra, y no su producción, la que termina en convertirse en la verdadera obra de arte⁹⁷. Este objetivo es el que impulsa nuevas e inéditas fórmulas de mercadotecnia⁹⁸. El término «posartista» se refiere a estas manifestaciones del arte contemporáneo:

Todas esas expresiones artísticas que, ante la evidencia de que han llegado al final de su tiempo, reaccionan de forma cínica e insolente, convirtiendo la parodia y el fraude en los últimos vestigios de una creatividad estética entendida como juego más o menos intrascendente de la imaginación.⁹⁹

Paradójicamente, el autor diferencia estas prácticas de otras de mayor interés artístico para él, por producirse fuera del ámbito del mundo del arte propiamente dicho, como

⁹² THOMPSON, J. (2009). *El tiburón de 12 millones de dólares*. Barcelona: Ariel.

⁹³ GRAW, I. (2015). *Op. cit.* (p. 289).

⁹⁴ GRAW, I. (2015). *Op. cit.*

⁹⁵ GRAW, I. (2015). *Op. cit.*

⁹⁶ RUIZ, M. (2014). *Escritos sobre post-arte*. Salamanca: Universidad.

⁹⁷ RUIZ, M. (2014). *Op. cit.* (p. 134).

⁹⁸ RUIZ, M. (2014). *Op. cit.* (p. 137).

⁹⁹ RUIZ, M. (2014). *Op. cit.* (p. 135).

son las producidas en los márgenes de la ingeniería, la publicidad, el grafiti o el diseño. Estas piezas operan modestamente fuera de los presupuestos del arte contemporáneo, en posiciones muy alejadas de los grandes artistas como marca.

3.1.2. El artista como marca



Fotografía 13. Marina Abramović y Damien Hirst protagonizan portadas de revistas de gran consumo.

El concepto de *marca* como agente de comunicación y producción de valores simbólicos y culturales se ha expandido más allá del ámbito comercial. La marca ha invadido todo tipo de áreas de la experiencia como estrategia de diferenciación e identificación. La marca se puede aplicar a ciudades, países, eventos y bienales, o a la identidad de un profesional, lo que se designa como *marca personal*. La evolución del concepto *marca* y *marca personal* debe mucho a la publicidad, a Hollywood o al propio arte, y ha provocado una «estelarización»¹⁰⁰ general que se aplica a todas las actividades, desde el papa a los jefes de cocina.

Los artistas han proporcionado valores y modelos de comportamientos contruidos a mediados del siglo XIX, cuyo prototipo es el del *dandy*. Este modelo rechazaba cualquier tipo de implicación en la producción material, para dedicarse a la producción de él mismo como un ideal de la cultura de la incertidumbre¹⁰¹. El *dandy* se alejaba de los valores morales en favor del juicio estético y su visión artística.¹⁰² El arte ha desarrollado este

¹⁰⁰ LIPOVETSKY, G. y SERROY, J. (2015). *Op. cit.* (p. 225).

¹⁰¹ COBLANCE (1986), citado por BOLTANSKY, L. y CHIAPELLO, E. (2005). *El nuevo espíritu del capitalismo*. Madrid: Akal.

¹⁰² FRIDEVAUX (1989), citado por BOLTANSKY, L. y CHIAPELLO, E. (2005). *Op. cit.*

modelo hacia la cultura del artista bohemio¹⁰³ que ha influido decisivamente en la formación de los valores «contraculturales»¹⁰⁴ del consumidor actual. El usuario asume su capacidad de construir su identidad con los valores de individualidad, independencia, inconformismo, libertad y hedonismo que le proporciona la compra.

Como ha explicado Rifkin (2002)¹⁰⁵, el artista en los años 20 del siglo xx sirvió de modelo de comportamientos y valores, reflejados en el estilo de vida, el hedonismo, la autonomía y la creatividad; todo ello trasladado a los valores de la cultura de consumo; la moda o el diseño han servido en muchos casos como modelos de comportamiento del arte para acercarse a la cultura de las celebridades.¹⁰⁶ Esta evolución de la marca como identidad ha culminado en el arte con la creación de artistas celebridades, a la manera de celebridades de la cultura popular. Desde Dalí hasta Warhol, esta estrategia ha cristalizado en el artista entendido como una marca: el artista se debe entonces a la creación de su reputación. Esta teoría de la reputación tendría cinco leyes, según Becker (2008):

(1) El artista tiene dones especiales. (2) Crea trabajos con belleza y profundidad. (3) Expresa hondas emociones humanas y valores culturales. (4) La condición especial de su trabajo demuestra las dotes especiales de su creador, y las dotes ya conocidas de sus creadores demuestran las condiciones especiales de su trabajo. (5) Dado que los trabajos revelan el valor y la condición esencial del creador, todos los trabajos que hace esa persona —pero no otros— deberían incluirse en el corpus sobre el que se basa su reputación.¹⁰⁷

Esos dones que menciona Becker, en algunos casos han evolucionado dejando de lado la ejecución material de su obra y desplazándola hacia colaboradores y técnicos. Su figura y su reputación, más que su obra, desempeñan un importante papel como garante de la rentabilidad del mercado, y le aporta la visibilidad mediática que este necesita. El artista como marca se erige como el principal responsable de los modos de producción industrializados del arte.

De hecho, el artista-marca asegura la conexión del producto con los valores exclusivos del arte, situándole en la posición privilegiada de un monopolista. Lo que tiene para

¹⁰³ RIFKIN, J. (2002). *Op. cit.*

¹⁰⁴ FRANK, T. (2011). *La conquista de lo cool*. Barcelona: Alpha Decay.

¹⁰⁵ RIFKIN, J. (2002). *Op. cit.* (p. 194).

¹⁰⁶ GRAW, I. (2015). *Op. cit.* (p. 16).

¹⁰⁷ BECKER, H. (2008). *Op. cit.* (p. 389).

ofrecer no está en ninguna otra parte,¹⁰⁸ no se puede adquirir de ninguna otra manera, su *firma* garantiza, dentro del mercado, el valor de la originalidad. Como señala Becker (2008) y ya explicamos, en la producción del trabajo artístico participan muchas personas, pero la sociedad solo concede el título honorífico de *artista* a algunos cuyas decisiones son las que de verdad importan, pues deciden con mayor impacto y atención que los «actores más anónimos y menos responsables»¹⁰⁹.

La singularidad, reputación, duración, autonomía y perspicacia intelectual la aporta el artista-marca. Todo ello se respalda con los esfuerzos de la historia del arte por justificar estos «valores simbólicos» y promueve una mitología acerca los valores intrínsecos del genio y sus capacidades proteicas de crear significados, ahora contenidos en el artista como marca.

Es este fenómeno del artista como marca, expresado en diferentes medidas y grados, lo que permite, paradójicamente, que el artista pueda trabajar externalizando su producción con asistentes, colaboradores, participantes o, simplemente, encargando las piezas directamente a una empresa o unos técnicos. Se impone una lógica de *winner-take-all-society*¹¹⁰, en la que las distancias entre los artistas de éxito y el resto de trabajadores relacionados con el arte quedan en un espacio de incertidumbre sobre las condiciones de su trabajo, algo que analizaremos en el apartado 3.3.3.



Fotografía 14. Producción de zapatillas Vans en colaboración con el artista Takashi Murakami.

¹⁰⁸ GRAW, I. (2015). *Op. cit.* (p. 38).

¹⁰⁹ BECKER, H. (2008). *Op. cit.* (p. 232).

¹¹⁰ LIPOVETSKY, G. y SERROY, J. (2015). *Op. cit.* «La sociedad en la que el ganador se lo lleva todo» (p. 98).

Es el artista-marca el que traslada estos valores no materiales a categorías económicas. Todo un juego de garantías fundamentadas en la incertidumbre, ya que estos valores simbólicos pueden ser, y son, cuestionados. Esta dinámica difusa entre *valor simbólico* y *económico* descrita por Isabelle Graw (2015), es la que hace que, en los grandes proyectos, los costos de producción justifiquen el precio, es decir, el valor simbólico. Tamaño de la obra, edad del artista y costos de producción son datos objetivables para «sacar el precio de la zona, de lo arbitrario y darle apariencia de algo material y real».¹¹¹

En 2007, Hirst encarga construir la pieza *For the Love of God* con un coste de producción de treinta millones de dólares, una estrategia para hacer verosímil el precio simbólico de su arte —aunque es la marca Hirst la que lo garantiza—. Es aquí donde el espacio de acción para los colaboradores técnicos se abre y contribuyen a hacer realidad no solo el proyecto artístico, sino su lógica de mercado: apoyando el sistema de la celebridad como forma de producción de valor simbólico y económico y generando el «mérito» que hará leer la obra como parte del gran arte.

En este sentido, el arte contemporáneo debe ser analizado simultáneamente desde términos de poética y conceptos comerciales, como así explica Boris Groys (2014). Si el artista se produce a sí mismo, el arte se debe analizar desde el punto de vista de su productor, no desde el consumidor. Afirma que si los artistas se convirtieron desde hace tiempo en una marca comercial, cualquier gesto autopoético será una forma de mercantilización del yo, y añade:

Sin embargo, el arte no puede explicarse completamente como una manifestación del campo cultural y social «real», porque los campos de los que emerge y en los que circula son también artificiales. Están formados por personas públicas diseñadas artísticamente y que, por lo tanto, son ellas mismas creaciones artísticas.¹¹²

Al mismo tiempo que el artista-marca se transforma en mercancía-objeto, su obra se humaniza y se denomina *un Hirts* o *un Koons* como forma clonada de su individualidad. Lo que imita los giros semánticos de la publicidad con sus productos, *un Mercedes*, *un Rolex* y destaca sus características esenciales. Esta estrategia de humanización es utilizada por la publicidad en la técnica llamada *retrato de personalidad de marca*¹¹³ según la cual los creativos construyen una personalidad ficticia, un personaje creíble, para definir cómo desean que sea percibida la marca por el público objetivo. No

¹¹¹ GRAW, I. (2015). *Op. cit.* (p. 46).

¹¹² GROYS, B. (2014). *Volverse público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Buenos Aires: Caja Negra (p. 17).

¹¹³ NAVARRO, C. (2014). *La creatividad publicitaria eficaz*. Madrid: ESIC (p. 167).

podemos enamorarnos de los objetos, pero sí de los valores humanos de los que los impregnamos. El artista da forma a su vida, la construye en fragmentos productivos, donde «la vida va a trabajar»¹¹⁴, y se disuelve la frontera entre vida y trabajo, pues en la cultura de la celebridad no se produce nada, no se hace nada; solo se acumula fama, valor simbólico. «Del lado de los productores, de los artistas, de los fabricantes y de los que enseñan, no se trata de presentar obras maestras, sino de señalar su lugar, de señalarse y existir, incluso, como pasa a menudo, en la ficción de una identidad reconstruida e inventada».¹¹⁵



Pantallazos del blog *Scene and herd* de Artforum (26-10-2016).

Desde la creación de poéticas del deseo, podemos entender la iniciativa de la revista Artforum. Esta revista ha creado un blog, *Scene and herd*¹¹⁶, sobre cotilleos del mundillo del arte contemporáneo. Como comenta Graw, comunica a la manera de las revistas de moda y estilos de vida, es decir, reproduce modos de inclusión atractivos, como fiestas, inauguraciones, elegancia, excentricidad, buen gusto, como si el usuario fuera a formar parte de él. Un periodista alemán comenta en el blog: «Un maratón de inauguraciones el viernes por la noche en Berlín es la cosa más interesante que pueda ocurrirle a una persona»¹¹⁷. La fantasía de sentirse incluido en los valores más exclusivos, intelectuales o rebeldes que producen las élites creativas o artísticas del mundo civilizado forma parte de la experiencia de la producción de este arte contemporáneo.

Asimismo, las conexiones evidentes entre los artistas-marca con las marcas de lujo explican la producción de valores exclusivos. «Sucedee que las marcas de lujo son patrones de las artes, como lo es en el caso de Cartier», dice Hervé Chandès, director general de la Fundación Cartier, y argumenta la intendencia de sus iniciativas de arte:

No hay ninguna relación entre las actividades o los productos de la compañía y los programas en torno al arte contemporáneo. Esta independencia artística es muy creativa y puede ser la clave para el éxito a largo plazo.

¹¹⁴ GRAW, I. (2015). *Op. cit.* (p. 236).

¹¹⁵ MICHAUD, Y. (2007). *Op. cit.* (p. 161).

¹¹⁶ GRAW, I. (2015). *Op. cit.* (p. 153).

¹¹⁷ GRAW, I. (2015). *Op. cit.* (p. 154).

Estas declaraciones manifiestan una vinculación entre lujo y arte de vanguardia, creatividad y lujo más allá de las programaciones de museos. Muchos artistas colaboran en el diseño de objetos de lujo: Louis Vuitton tiene una línea de objetos de Cindy Sherman, Takashi Murakami, Richard Prince, Yayoi Kusama o Jake & Dinos Chapman, entre otros.



Fundación Louis Vuitton en París y Fundación Cartier en París.

Principales museos y fundaciones ligadas a las marcas de lujo:

- *Cartier Fondation*¹¹⁸ ha sido una plataforma para el intercambio de arte contemporáneo entre artistas y público desde 1984. El museo organiza exposiciones de obras de artistas y obras de encargo cada año.
- *Louis Vuitton*¹¹⁹ creó su fundación en 2006. En ella se promueve el intercambio entre artistas y arte de todo el mundo, con artistas famosos como Ellsworth Kelly y Olafur Eliasson, que han contribuido a las colecciones de su museo diseñado por Frank Gehry.
- *Fondazione Prada*¹²⁰ realiza exposiciones de arte contemporáneo y comisariado de monografías, conferencias y programas de cine. Posee un complejo cultural permanente en Milán. Es conocido por colaborar con artistas de renombre como Thomas Demand, Dan Flavin y Steve McQueen.
- *Gucci Museo*¹²¹ alberga la exposición del proyecto Donación, una muestra de veinte tapices encargados por Cosimo de Medici del Renacimiento, en el siglo xiv. Además, la marca ha incluido algunas de sus piezas icónicas, como sus bolsas con asas de bambú, y accesorios.
- *Fondazione Zegna*¹²² fue fundada a finales de 2000 para promover los valores y la filosofía detrás de la marca de moda italiana. La fundación tiene como objetivo conservar el medio ambiente y preservar la rica cultura de Trivero, Italia, la comunidad donde la familia Zegna creció.

El artista es una marca de lujo, pero también un empresario, y opera como un diseñador de moda. Una marca de lujo tiene también submarcas más asequibles en las que el espacio para lo exclusivo se expande ante la oportunidad de compartirlo en la

¹¹⁸ Véase fondation.cartier.com.

¹¹⁹ Véase www.fondationlouisvuitton.fr.

¹²⁰ Véase www.fondazioneprada.org.

¹²¹ Véase www.guccimuseo.com/en/museum.

¹²² Véase www.fondazionezegna.org.

diversificación de productos y grados de posesión. Casos extremos son la tienda Other Criteria¹²³, de Damien Hirst, que comercializa sus propios objetos y regalos, o el *merchandasing* masivo de Murakami.



Fotografía 15. Escaparate de la tienda *Other Criteria* de regalo y ediciones de Damien Hirst en Londres y bolsos diseñados por Takashi Murakami para Louis Vuitton.

En la actualidad, el artista contemporáneo encarna también el ideal del empresario, pues la creatividad se ha convertido en la base de la empresa¹²⁴. El artista difumina la frontera entre su vida y su obra, con lo que facilita que su trabajo no esté ligado a la mera ejecución porque ya está unida en su persona-mercancía. Esto es lo que da valor simbólico a su producción y hace estructuralmente similar la vida en sociedad y mercado¹²⁵.

Los valores del artista —como la acción autodeterminada y supuestamente responsable— se han transferido a otros ámbitos de la producción general¹²⁶ como atributos del yo empresarial con iniciativa y creatividad. En este sentido, Nicolás Bourriaud (2006) define al artista como «un operador de signos, que modela las

¹²³ Fundada por Damien Hirst, colabora tanto con artistas consagrados y emergentes para producir impresiones de edición limitada, libros y obras de arte en una gama de diferentes medios, incluyendo fotografías, ropa, obras escultóricas y joyas. Al trabajar con un artista, nuestro objetivo es siempre tratar de crear algo que es único, interesante y de calidad duradera. Para lograr este objetivo, emparejamos las mejores ideas creativas con los mejores productores: ha trabajado duro para desarrollar relaciones con los artesanos expertos, impresoras y fabricantes de todo el mundo. <https://othercriteria.com/uk/info/other-criteria>

¹²⁴ GRAW, I. (2015). *Op. cit.* (p. 226).

¹²⁵ GRAW, I. (2015). *Op. cit.* cita a NEGRI, A. y HARDT, M. (1994). *Labour of Dionysus*. Minneapolis: Univesity of Minneapolis Press (p. 278).

¹²⁶ MENDER, P. (2005). *Profession artiste: Extension du domaine de la création*. París: Textuel.

estructuras de producción con el fin de lograr dobles significantes. Un empresario-político-realizador». ¹²⁷

Este tema interesa especialmente porque va a justificar la existencia y proliferación del colaborador técnico y, sobre todo, de las empresas que trabajan produciendo arte. La actividad de dichas empresas está íntimamente ligada a los artistas capaces de gestionar la producción de su obra en un nivel económico suficiente como para soportar sus costes. De hecho, el artista-marca promueve los proyectos con su financiación: su marca es el garante de una producción millonaria, y esta es la que promueve las innovaciones tecnológicas. Esto es únicamente viable en un mercado que hace posible coexistir lo racional con lo irracional¹²⁸, algo que diferencia a este mercado del convencional.

Estos ejemplos excesivos del artista-marca solo reproducen una realidad minoritaria del arte contemporáneo, pero representan una lógica generalizada llevada a sus extremos. Las obras de los artistas contemporáneos están adscritas a diferentes realidades, como decía Natalia Heinich (2003), que conviven paralelamente¹²⁹. La lógica de externalizar la producción va de la mano de la del autor como productor simbólico, y este hecho está cada vez más asumido en diferentes grados y profundidad.

La obra artística no queda fuera de la influencia de los sofisticados productos de consumo, de los que además debe diferenciarse y con los que compite. Y no solo compite con la estetizada producción de objetos, sino con toda la producción asociada al ocio y al deporte como generadores de valor simbólico. La cultura de la imagen demanda productos artísticos con una estética híbrida de consumo y tecnología, en donde la frontera entre lo industrial y lo artístico es difusa.

Para dar una visión más interrelacionada de los procesos de producción del arte, hay que tener en cuenta los estándares de producción de algunos objetos industriales de consumo. Se evidencia una exquisita estilización de objetos de consumo que van desde la moda, el diseño o el interiorismo hasta cualquier producto de ocio. Todo ello da idea de una sociedad altamente sofisticada en algunos sectores de producción de objetos, marcada por una especial sensibilidad en la percepción estética de la forma y el estilo¹³⁰,

¹²⁷ BOURRIAUD, N. (2006). *Estética relacional*. Córdoba: Adriana Hidalgo Editora (p. 136).

¹²⁸ GRAW, I. (2015). *Op. cit.* (p. 213).

¹²⁹ HEINICH, N. (2003). *Op. cit.* Se refiere al triple juego del arte (tradicional, moderno, contemporáneo).

¹³⁰ DARLEY, A. (2002). *Cultura visual digital*. Barcelona: Paidós Comunicación. (p. 120).

que se integra en los procesos de trabajo altamente sofisticados del capitalismo cultural¹³¹.

Los artistas de hoy comúnmente producen las obras de arte que utilizan el vocabulario de la industria. Esto no es sorprendente si se tiene en cuenta la medida en que el lenguaje contemporáneo más amplio de la forma se deriva del sistema de la empresa global.¹³²

Estas palabras de Josiah McElheny¹³³ (2007) describen cómo una parte de la producción artística se desplaza hacia los objetos industriales y su vocabulario, encajando completamente en la maquinaria de producción que los dota de contenidos viables y significados asumibles. Esta idea también es defendida por Lipovetsky y Serroy (2015)¹³⁴ en su idea de un capitalismo «transestético».



Fotografía 16. Fotograma del vídeo sobre los pañuelos diseñados en colaboración entre Damien Hirst y Alexander McQueen.

La relación del artista con su obra ha evolucionado hacia territorios más flexibles entre industria y arte. Es muy paradójico que el artista-marca provenga de la disciplina artística que mayor crítica ha realizado al concepto de *autoría* en arte. El arte contemporáneo

¹³¹ RIFKIN, J. (2002). *Op. cit.* (p. 248). El capitalismo cultural capitalismo como la mercantilización del tiempo, la cultura y la experiencia humana.

¹³² MCELHENY, J. (2007). «Readymade Resistance: On art and the forms of industrial production». *Artforum*, octubre.

¹³³ MCELHENY, J. (2007). *Op. cit.*

¹³⁴ LIPOVETSKY, G. y SERROY, J. (2015). *Op. cit.* (p. 280).

sigue atrapado en anticuadas estrategias de consolidación del autor y de la ocultación de sus modos colectivos de producción. La necesidad del mercado de fortalecer la firma del artista y la que este tiene de colaboradores técnicos crea una contradicción que está en la base de su paradójica relación.

3.2. La producción subsidiaria en los mundos del arte

Podemos examinar dentro de los parámetros de lo que algunos autores denominan *sistema del arte*¹³⁵ o *institución del arte*¹³⁶ a los colaboradores técnicos que participan en la ejecución de *obras de arte*¹³⁷. A pesar de las limitaciones de este concepto, y de su validez actual, recurriremos a él como instrumento para distinguir los diferentes agentes o roles que colaboran en producir la experiencia cultural. Uno de los autores que ha definido este concepto, George Dickie (2005), se refiere así a estos papeles:

Algunos de estos roles tienen como objetivo ayudar a un artista a poner en escena la obra: productores, directores de teatro, directores de museos, marchantes de arte, etc. Otros tienen como objeto ayudar al público a ubicar, comprender, interpretar, o evaluar una obra presentada: periodistas, críticos y semejantes. Algunos otros roles giran en torno a la obra presentada a mayor distancia: historiadores, teóricos y filósofos del arte.¹³⁸

La mediación de estos papeles, como se observa, se revela como una actividad necesaria para llevar a cabo las prácticas artísticas, pues, como argumenta Zygmunt Bauman (2007), el arte se localiza dentro de la cultura y la experiencia del consumo. El arte necesita entonces de unas cualidades de «espectacularidad»¹³⁹ y «emocionalidad» que hagan posible su circulación por los circuitos «líquidos» de la sociedad:

Todo en el mundo de la experiencia puede ser una fuente potencial de emoción, y todo se sopesa y considera según la importancia de ese potencial [...]. Nada distingue el trato que reciben los objetos de arte: comparten la misma suerte que todas las otras cosas que mueblan nuestro mundo vital [...]. No obstante, esta actitud postmoderna [sic] incide sobre las condiciones del arte de manera más decisiva, profunda y extensa que sobre cualquier otro objeto de la experiencia [...]. La endémica propensión del coleccionista de sensaciones a consumir (gastar, agotar) con avidez las cualidades

¹³⁵ DICKIE, G. (2005). *El círculo del arte*. Barcelona: Paidós Ibérica. Un sistema del mundo del arte es un marco para la presentación de una obra de arte por parte de un artista a un público del mundo del arte (p. 117).

¹³⁶ DANTO, A. (1964). «The Artworld». *Journal of Philosophy*, 61(19) (pp. 571-584).

¹³⁷ Entendemos obra de arte de una manera convencional no valorativa.

¹³⁸ DICKIE, G. (2005). *Op. cit.* (p. 106).

¹³⁹ DEBORD, G. (1999). *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-Textos.

excitantes de los objetos y de los acontecimientos acelera la devaluación y envejecimiento de esos objetos.¹⁴⁰

Bauman define el arte como un «acontecimiento»¹⁴¹ que comparte las dinámicas de obsolescencia de la cultura del consumo. El arte y su industria se definen por la capacidad de producir experiencia emocional, tendiendo a igualar las diferentes jerarquías de los objetos; del mismo modo, la producción artística se valora por la capacidad de generar una innovación que se atribuye a sus ideas y no a su realización:

La esencia del arte estaría en la idea no en su realización, una realización que podrá ser plural y variada pero siempre inconcluyente y mortal. La inevitabilidad de la muerte queda asociada con la realización sensual de la idea, pero no con la idea misma.¹⁴²

Así, según Bauman, la sociedad de consumo devalúa la producción, su materialización frente a su significación. Al igual que Jean Baudrillard¹⁴³ (1970), advierte al respecto de la publicidad, que oculta los modos de producción de los objetos engendrando la magia de la significación en los ritos del consumo, sin tener en cuenta los procesos de producción¹⁴⁴. Pero es la producción material, también, la que dota a los objetos de arte de las cualidades necesarias para que puedan seguir siéndolo.

En esta misma línea, Pierre Bourdieu (1995) nos ofrece algunas claves para comprender el funcionamiento de los diferentes roles que hacen posible la producción artística en su nivel «simbólico». Destaca al marchante y al editor como mediadores, que hacen posible la circulación y valoración de la producción artística, así como a los críticos e historiadores, que contribuyen en el sistema de «construir la creencia colectiva» que hace posible el papel social del arte. Esta idea es clave para entender con mayor profundidad la interacción sistémica que realizan los diferentes roles para la producción de significado y valor en arte. Bourdieu dice: «Determinar los fundamentos de la creencia colectiva o, mejor aún, del desconocimiento colectivo, colectivamente producido y mantenido, que es la base del poder de que el mago se apropia»¹⁴⁵. Refiriéndose al *mag* como al *artista* que produce «mágicamente» ese capital simbólico. Esta creencia está ligada a las condiciones económicas en las que se produce de una

¹⁴⁰ BAUMAN, Z. (2007). *Arte líquido*. Madrid: Sequitur (p. 22).

¹⁴¹ BAUMAN, Z. (2007). *Op. cit.* (p. 21).

¹⁴² BAUMAN, Z. (2007). *Op. cit.* (p. 24).

¹⁴³ BAUDRILLARD, J. (1974). *La sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras*. Madrid: Siglo XXI.

¹⁴⁴ Frente a esta idea general es de destacar la creciente tendencia del *making off*. Damien Hirst está realizando y compartiendo en su web-videos de los procesos de producción de algunas de sus obras.

¹⁴⁵ BOURDIEU, P. (1995). *Las reglas del arte*. Barcelona: Anagrama (p. 256).

forma colectiva, y es en su desconocimiento como vemos insertadas las formas de producción material del arte, y continúa:

Resulta verdadero y falso a la vez decir [...] que el valor comercial de la obra de arte no está en relación con su coste de producción; verdadero si solo se tiene en cuenta la fabricación del objeto material de la que el artista (o cuando menos el pintor) es el único responsable, falso si se entiende la producción de la obra de arte como objeto sagrado y consagrado, producto de una inmensa empresa de alquimia simbólica a la que contribuyen con la misma convicción y con beneficios muy desiguales el conjunto de los agentes implicados en el campo de la producción.¹⁴⁶

En este contexto interdependiente y complejo queremos integrar el estudio sobre los ayudantes técnicos del artista. De este modo, podemos afirmar que el artista y sus «socios teóricos» están cada vez más centrados en la producción del «valor simbólico» de las obras. Pero, muy al contrario de lo que afirma Bourdieu en esta cita, el artista no es en muchas ocasiones el «único responsable» de su fabricación material, como demuestra Michael Petry (2011) en su estudio *The Art of not Making*¹⁴⁷, en el que recoge, como ya se ha dicho, a 115 artistas que utilizan estas prácticas.

Entendemos, pues, la producción de arte en los términos en los que nos lo explica Bourdieu como un complejo «campo»¹⁴⁸ de creencias y *habitus*¹⁴⁹, estructuras económicas e ideológicas heredadas y reproducidas como «estructuras estructurantes estructuradas». Bourdieu resalta los agentes que producen el corpus teórico que fundamentará la obra dentro del campo en su competencia jerárquica entre generaciones de artistas, estilos y estatus. Esta idea está también presente ya en autores como Baudrillard¹⁵⁰, que inciden en cómo se refuerzan las dinámicas significativas o simbólicas de las producciones del arte. La cuestión que se plantean es: ¿la diferencia de valor simbólico de los objetos se encuentra solo en el estatus de sus autores y no en la producción material de sus obras?

¹⁴⁶ BOURDIEU, P. (1995). *Op. cit.* (p. 257).

¹⁴⁷ PETRY, M. (2011). *The Art of not Making*. Londres: Thames and Hudson.

¹⁴⁸ *Campo* es un espacio social de acción y de influencia en el que confluyen relaciones sociales determinadas.

¹⁴⁹ *Habitus*: esquemas de obrar, pensar y sentir asociados a la posición social. El *habitus* hace que personas de un entorno social homogéneo tiendan a compartir estilos de vida parecidos.

¹⁵⁰ BAUDRILLARD, J. (1972). *Crítica de la economía política del signo*. México: Siglo XXI (p. 95) «La fetichización de la mercancía es la del producto vaciado de su sustancia concreta de trabajo y sometido a otro tipo de trabajo, un trabajo de significación».

Diferentes autores han intentado explicar las dinámicas sociales de producción dentro de la «sociedad del espectáculo»¹⁵¹ o la «sociedad líquida»¹⁵², que condicionan sus formas de producción. El aparato teórico y abstracto del arte se fundamenta también en las necesidades de consumo cultural en donde se produce. En ella los objetos de arte, aun diferenciándose de los demás objetos por sus características simbólicas, tienden a igualarse en el nivel de su recepción. Esta forma de consumo cultural está provocando un solapamiento del consumo popular y el elitista. La obra de arte forma parte de una industria de la cultura de hiperconsumo que está reduciendo las distancias entre objetos que han tenido diferentes estatus simbólicos y económicos.¹⁵³

Para nuestra investigación, es especialmente relevante el estudio del sociólogo Howard Becker (2008), que muestra un punto de vista más funcional sobre el mundo del arte¹⁵⁴ en comparación con otros autores, como Arthur Danto¹⁵⁵ o George Dickie¹⁵⁶. Becker complementa sus perspectivas acercándose a las relaciones y materiales que el mundo del arte necesita para producir arte, y ha sabido analizar este complejo entramado de operaciones sociales que hacen posible la obra de arte. Utiliza el término de *mundo del arte* con la connotación de una red, no tanto como *un lugar*, como alude Bourdieu, un paradigma más consistente con las nuevas formas de relación social.

El *mundo del arte* sería, según este autor, una red de relaciones entre personas cuya actividad cooperativa, organizada a través de un conocimiento conjunto de los medios convencionales de hacer cosas, produce trabajos artísticos. Estas actividades irían desde la fabricación de los instrumentos necesarios para la realización de las obras, la política de proveedores, patrocinio, distribución, hasta la recepción final de las piezas. Su visión nos hace conscientes de las relaciones de cooperación y su entramado social, la división de tareas especializadas o generalistas necesarias para distinguir a la obra de arte como un objeto con cualidades adquiridas, diferentes todavía al resto de objetos.

Para esta investigación, destacamos, como el autor explica, las dinámicas sociales para seleccionar el personal de apoyo —especialistas o técnicos que pueden garantizar este proceso—, basadas en la posición privilegiada del artista, derechos y prerrogativas de los que carecen sus colaboradores. Pero ese estatus es dinámico, puede cambiar.

¹⁵¹ DEBORD, G. (1999) *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-Textos.

¹⁵² BAUMAN, Z. (2002). *La modernidad líquida*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.

¹⁵³ La concesión del Nobel de Literatura a Bob Dylan supone un ejemplo del cambio al que nos referimos.

¹⁵⁴ BECKER, H. (2008). *Op. cit.*

¹⁵⁵ DANTO, A. (1964). «The Artworld». *Journal of Philosophy*,

¹⁵⁶ DICKIE, G. (2005). *Op. cit.*

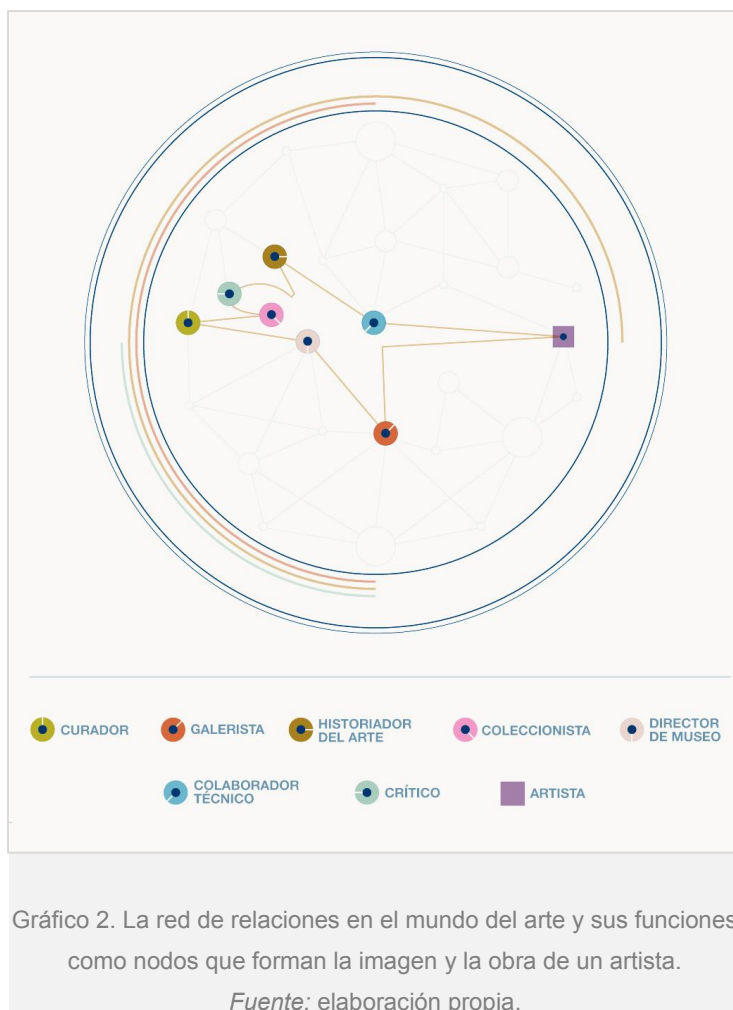
Becker utiliza como ejemplo la figura del mezclador de sonido¹⁵⁷, quien, considerado primeramente como un mero especialista técnico, se ha transformado en parte integral del proceso artístico y ha sido reconocido como tal. Este ejemplo ilustra cómo determinados roles técnicos se transforman en artísticos, y viceversa, por medio de las convenciones artísticas y sociales. Becker ve en la relación entre persona-trabajo un medio para gestionar la reputación, y esta última es la manera de valorar los privilegios de uno u otro rol; de ahí la gran importancia de las atribuciones o el plagio, pues distorsionarían estas jerarquías artísticas. El artista está asistido por un gran número de colaboradores que hacen posible la obra:

El artista, entonces, trabaja en el centro de una red de personas que colaboran, cuyo trabajo es esencial para el resultado final. Donde quiera que el artista dependa de otro existe un vínculo cooperativo. La gente con la que colabora puede compartir plenamente su idea de cómo hay que hacer el trabajo.

Entendidas dentro del mundo del arte, las obras no son productos de individuos «artistas» con un don raro o especial, sino que son producto de colectivos de personas que cooperan por medio de las convenciones propias de ese mundo. Los artistas serían un subgrupo de esos participantes que hacen un trabajo indispensable, en una red de colaboración que entre ellos es llamado *arte*. El mundo del arte existe en la actividad cooperativa de esas personas, y no como una estructura ni una organización.¹⁵⁸

¹⁵⁷ BECKER, H. (2008). *Op. cit.* (p. 35).

¹⁵⁸ BECKER, H. (2008). *Op. cit.* (p. 55).



En esta red, el interés se centra en la figura de técnicos, ayudantes o asistentes que aportan la capacidad de materializaciones de las obras de arte a los proyectos artísticos. Becker diferencia dos situaciones en la cooperación en las que se distinguen grupos especializados y los que no lo son:

Ese consenso es probable cuando todos los participantes pueden realizar cualquiera de las actividades necesarias de modo tal que, si bien hay una división del trabajo, no se desarrollan grupos funcionales especializados [...]. Cuando los grupos profesionales especializados se hacen cargo de la realización de las actividades necesarias para la producción de una obra de arte, sus miembros desarrollan intereses de carrera, económicos y estéticos que difieren mucho de los del artista.¹⁵⁹

Esas capacidades técnicas de los distintos colaboradores y su grado de especialización las vincula en la distancia con el autor y sus intereses. Esto se puede entender cuando los especialistas, por su profesión, mantienen una autonomía respecto a la labor del

¹⁵⁹ BECKER, H. (2008). *Op. cit.* (p. 43).

artista y están integrados en distintos grados en los valores y convenciones del mundo del arte. Este es el caso en el que se define con mayor claridad su perfil profesional, materializado en empresas que se dedican exclusivamente a la producción de arte. Su especialización en tecnologías emergentes y su capacidad de crear redes de producción nos da la clave de su demanda y progresiva relevancia.

En todo caso, los conflictos entre artistas y colaboradores se desarrollan en el ámbito de las diferencias de interpretaciones de las «convenciones artísticas o técnicas», que pueden llegar a poner en entredicho la reputación de ambas partes. Por ello, Becker intenta demostrar cómo el mundo de las convenciones sociales y artísticas estandarizadas, pero no rígidas, ayuda a dar eficacia a los diferentes roles para contribuir en la producción de las obras de arte:

Las convenciones hacen posible el arte en otro sentido. Como las decisiones pueden tomarse con rapidez y los planes pueden hacerse mediante la simple referencia a una forma convencional de hacer las cosas, los artistas pueden dedicar más tiempo al trabajo. Las convenciones hacen posible una coordinación eficiente y fácil de la actividad entre artistas y personal de apoyo.¹⁶⁰

La coordinación de equipos y la admisión de obras por las instituciones tiene reglas no escritas que se van modificando según la práctica y la experiencia, dado que las escuelas de arte no pueden adaptarse a la actualización constante de la práctica artística: solo se pueden incorporar a las convenciones del momento mediante la participación en los proyectos de ese momento en particular: «Las convenciones representan la constante adaptación de las partes que cooperan a las condiciones cambiantes en las que trabajan. A medida que cambian las condiciones, también lo hacen las personas»¹⁶¹.

Igualmente, las convenciones son útiles para las instituciones de arte que van modificando sus condiciones al asumir diferentes productos artísticos, materiales, tamaños, peso, tecnologías, escenificaciones. Igualmente, Becker analiza el nivel de adaptación de los artistas a las convenciones institucionales, y resultan más numerosos los artistas que se adaptan que los que se abstienen de hacerlo. Las convenciones pueden llegar a ser una seria limitación para ellos porque no van aisladas, sino que forman parte de un sistema entrelazado de convenciones: el equipo, los materiales, la formación, los lugares e instalaciones disponibles, los sistemas de conservación. De

¹⁶⁰ BECKER, H. (2008). *Op. cit.* (p. 49).

¹⁶¹ BECKER, H. (2008). *Op. cit.* (p. 80).

hecho, el sociólogo apunta cómo un pequeño cambio puede crear muchos otros generados en cascada. Las limitaciones de la práctica convencional no son infranqueables.

A este respecto, nuestra investigación quiere incidir en esos casos en los que las convenciones son «retadas» por contextos y relaciones de producción menos convencionales. Becker entiende que se pueden hacer las cosas de otra forma, enfrentándose a las convenciones si se está dispuesto a pagar el precio del mayor esfuerzo o la menor circulación del propio trabajo, lo que dificultaría de alguna manera el éxito. Becker, pues, vincula la asunción de las convenciones vigentes en cada momento con la posibilidad del éxito y la comodidad en sus tareas. En cambio, asocia la búsqueda de soluciones no convencionales a la falta de reconocimiento y la libertad creativa; postura que Bourdieu explica en términos de integración o desplazamiento respecto al «campo» y sus reglas.

En las circunstancias tecnológicas actuales, a nuestro entender, se están revisando las «convenciones» a las que alude Becker. En la actualidad, el campo del arte se está adaptando a la revolución tecnológica, tanto en los aspectos que afectan a su comunicación como a los que modifican sus modos de producción. Este nuevo paradigma amplía los casos en los que el autor no es el único implicado en la ejecución de la obra, ya que la asimilación por parte del arte de la innovación tecnológica exige la colaboración de otros agentes especializados. Por ello, Becker describe así las situaciones «revolucionarias» dentro del mundo del arte.

Las personas ya no pueden cooperar con otras de la manera acostumbrada y no pueden producir el tipo de trabajos que saben cómo hacer. Las innovaciones revolucionarias, que implican cambios deliberados en el lenguaje convencional del arte, inevitablemente afectan al hecho de quienes pueden actuar juntos para hacer que. Los que participan en el mundo de arte entienden que la intención es que los cambios sean importantes y que modifiquen las redes de cooperación. En ese plano las revoluciones difieren de los cambios graduales en lo relativo a intereses, atención y convención. Atacan en un plano ideológico y organizacional las actividades estándar de ese mundo de arte en ese momento. El ataque ideológico adopta la forma de manifiestos, ensayos críticos, reformulaciones estéticas y filosóficas y una historia revisionista del medio; condena los viejos ídolos y ejemplares y celebra el trabajo nuevo como encarnación de valores estéticos universales. El ataque organizacional apunta a absorber fuentes de apoyo, público y posibilidades de distribución. Las revoluciones artísticas imponen

grandes cambios en el carácter de los trabajos que se producen y en las convenciones usadas para producirlo.¹⁶²

Este es el escenario en el que contextualizamos nuestro estudio: una situación en la que las relaciones de producción están sufriendo un cambio de paradigma. Queremos señalar los nuevos modos de *fabricación* de las obras y el papel del técnico dentro de estos procesos de innovación. Sin adentrarnos excesivamente en las consecuencias de este cambio de paradigma, vemos la necesidad de demostrar que el cambio en las formas de trabajo puede acarrear una corrección en la forma de percibir el estatus social del artista plástico y en la valoración de roles técnicos de asistentes o ayudantes. Como dice Becker, «El ataque a las creencias estéticas encarnadas en determinadas convenciones, por último, es un ataque a un sistema de estratificación existente».¹⁶³ Es decir, son las convenciones sociales enfrentadas a un cambio en la manera de producción técnica las que pueden crear un cambio en sus estatus y roles.

Asimismo, es clarificador y pertinente en esta relación artista-técnico referirnos al concepto de «momento editorial» propuesto por este autor. Con este término, Becker quiere definir las situaciones en las que se materializan las decisiones clave de los artistas, «exploramos las áreas de elección de las que tenía conciencia el artista, las alternativas más o menos conscientes entre las que decidió»¹⁶⁴. Ese diálogo interior que provoca las decisiones artísticas también está influido y condicionado por los diferentes roles en el mundo del arte —entre ellos, el del técnico—, así como por las posibles *decisiones editoriales* de otros sobre la obra.

Este espacio de reflexión, abierto al otro, en el proceso de ejecución de la obra, es el que queremos abordar en esta investigación. Es en esos momentos poco definibles e inestables que se producen en la *fabricación* de la obra —donde aparece el intercambio entre técnicos y artistas—, como un nodo en la red de producción en el que se hacen indistinguibles los roles. Según Becker, los artistas tienen dificultad para verbalizar y dar razones sobre estas situaciones, más bien suelen utilizar expresiones como «suena mejor así», «me pareció bien» o «funciona». A los efectos de entender cómo cooperan sobre la base de esas vaguedades confiables, explica:

Durante el momento editorial, entonces, todos los elementos de un mundo de arte están presentes en la mente de la persona que toma la decisión, que imagina las posibles respuestas a lo que se hace y toma las siguientes decisiones de acuerdo

¹⁶² BECKER, H. (2008). *Op. cit.* (p. 342).

¹⁶³ BECKER, H. (2008). *Op. cit.* (p. 343).

¹⁶⁴ BECKER, H. (2008). *Op. cit.* (p. 233).

con eso. Se toman múltiples pequeñas decisiones en un dialogo constante con la red cooperativa que constituye el mundo del arte en el que se hace el trabajo.¹⁶⁵

Esta idea ilustra el hecho de que las relaciones interdependientes entre técnico y artista utilicen en algunas ocasiones este intercambio de papeles para poder producir una obra fuera de las convenciones y reglas habituales del mundo al que pertenecen. En la búsqueda de «decisiones editoriales» pertinentes, los papeles o roles pueden intercambiarse puntualmente. Este concepto del *momento editorial*¹⁶⁶ nos parece muy apropiado para definir los momentos clave del proceso de creación de una obra, pues se amolda a la nueva forma de entender el original y su edición de la que hablaremos en el capítulo 6, destinado al trabajo de campo.

Por último, destacamos cómo Becker analiza la relación técnico-artista en el binomio oficio-arte. El autor señala la manera en la que los oficios pueden ser utilizados por el arte para sus objetivos, desmantelando los valores convencionales propios de estos especialistas sobre los modos y convenciones del arte, muy diferentes en el plano conceptual y formal. Los lenguajes más cerrados y técnicos de los oficios interactúan con las necesidades y reglas del arte elevado. Becker pone como ejemplo la cerámica y la evolución de algunos de sus técnicos, desde los procedimientos artesanales al arte elevado, renunciando a su utilitarismo y virtuosismo técnico en aras de introducirse en la categoría de arte.

Nos interesa señalar estas dinámicas que expresan las diferentes problemáticas entre ambos ámbitos. Becker diferencia entre el «personal intercambiable» y el «personal especialista imprescindible» para llevar a cabo una innovación. Estas relaciones están basadas en categorías que evolucionan constantemente y que reflejan las formas de cooperación que aparecen en la sociedad; algo que nos interesa en la medida en que el rol técnico sirve de puente al artista entre mundos profesionales diferentes, caracterizados por diferentes reglas y valores.

Este es el marco general desde el que se desarrollará el papel del colaborador técnico y el planteamiento sobre el que realizaremos el trabajo de campo. Una de nuestras hipótesis se dirige a esta transformación en la que los valores convencionales asociados al artista y a la ejecución de sus obras se están viendo desplazados por valores contenidos en los *oficios* que colaboran con ellos. Ello, a pesar de que el artista prime

¹⁶⁵ BECKER, H. (2008). *Op. cit.* (p. 235).

¹⁶⁶ En este término convergen la tradición de la reproducción de las piezas gráficas y escultóricas, el lenguaje tecnológico que se refiere a la publicación web o la edición audiovisual o de preferencias *editables* de cualquier *software*. La terminología luego propuesta por Adam Lowe.

las acciones que consolidan la construcción del *valor simbólico* sobre la materialización de la pieza, como pueden ser las justificaciones teóricas, la comunicación y gestión del proyecto, el *networking* necesario para llevar a cabo sus proyectos, la investigación o el trabajo puramente creativo.

En la línea en la que hemos analizado anteriormente el contexto del mundo del arte, la función que cumple el artista-marca es procurar dar unidad y financiación a los proyectos. La producción material de las piezas queda, en parte, desplazada hacia los técnicos y personal de apoyo, pero no por ello queda despojada de los procesos creativos. La relación obras-ejecutantes se manifiesta cualitativamente diferente a la relación obra-autor, y estas diferencias están por investigar. Por tanto, se revela esencial la relación autor-ejecutante dentro del planteamiento flexible de la «estética relacional» que explica Bourriaud (2006):

Nuestra convicción, por el contrario, es que la forma toma consistencia, y adquiere una existencia real, solo cuando pone en juego las interacciones humanas; la forma de una obra de arte nace de una negociación con lo inteligible. A través de ella, el artista entabla un diálogo. La esencia de la práctica artística residiría así en la invención de relaciones entre sujetos; cada obra de arte en particular sería la propuesta para habitar un mundo en común y el trabajo de cada artista, un haz de relaciones con el mundo, que generaría a su vez otras relaciones, y así sucesivamente hasta el infinito.¹⁶⁷

Desde la estética relacional podemos entender nuestro estudio como una relectura del arte desde las relaciones de producción entretajadas en una red de roles en la que las circunstancias de producción forman parte de la naturaleza de las piezas. Más allá de la relevancia artística que la misma red le otorga:

La red «arte» es porosa, y son las relaciones de esta red con el conjunto de los campos de producción las que determinan su evolución. Por otro lado, sería posible escribir una historia del arte que sea la historia de esta producción de las relaciones con el mundo, planteando ingenuamente la cuestión de la naturaleza de las relaciones ajenas «inventadas» por la obra.¹⁶⁸

¹⁶⁷ BOURRIAUD, N. (2006). *Op. cit.* (p. 23).

¹⁶⁸ BOURRIAUD, N. (2006). *Op. cit.* (p. 30).

3.3. Entornos tecnológicos y profesionales de la producción subsidiaria de arte

Después de aclarar cómo los roles técnicos del arte contribuyen en los modos de producción del mundo del arte, especificaremos los condicionantes de los entornos tecnológicos y laborales en los que operan dichos roles, identificando una situación propicia para el desarrollo de colaboraciones técnicas, gracias al avance tecnológico, con los siguientes factores:

- Un metamedio y su naturaleza intermedial.
- La dificultad de acceder a la materialización.
- Los programas gráficos.
- Los adelantos técnicos que no pueden entrar en la formación reglada.
- El desarrollo de talleres de producción.
- La revolución industrial 4.0.

Este cambio de paradigma, apoyado en el desarrollo tecnológico, está afectando a la manera en que se entiende el trabajo en arte, la situación laboral y la colaboración en un sector tan específico como es el arte contemporáneo, ahora, determinado por la cultura de internet. Destacan los siguientes factores en dicho cambio de paradigma:

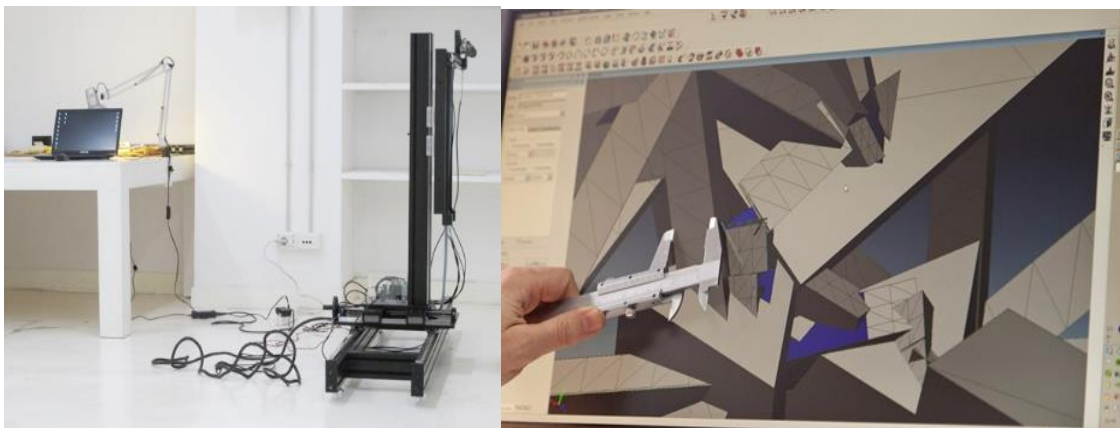
- La disolución de la autoría que promueve la red.
- La capacidad de poner en conexión a diferentes profesionales.
- La nueva visibilidad que adquiere el colaborador técnico.
- La nueva oportunidad del aprendizaje virtual.
- Las nuevas formas de financiación.

3.3.1. *El entorno digital que afecta al colaborador técnico*

El desarrollo constante de la tecnología y la digitalización es un factor que incrementa la necesidad de colaboradores técnicos en los procesos artísticos. Mientras el artista lucha por sus proyectos individuales pendientes de financiación, se aleja

tecnológicamente de la capacidad práctica para su realización, para lo que necesita de profesionales que faciliten a las obras la notoriedad que la expectativa de la tecnología produce. Una sociedad estetizada les demanda una nueva estética, la precisión de la ejecución, lo hiperreal o lo desmesurado, para dotar a las obras de una lectura más cercana al nuevo público; el consumidor *transestético* que analizamos anteriormente.¹⁶⁹

El archivo digital integrado en el trabajo artístico, el escáner y la impresión 3D alejan aún más al artista de una identificación con un medio —con un proceso de trabajo— y de unas categorías de la práctica artística basadas en los materiales (pintura, impresión, escultura, carpintería, cerámica, metalúrgica, cine, etc.), pues todos los materiales son *reeditables* por estos nuevos medios en expansión. Los antiguos géneros ya descompuestos por la práctica artística en el siglo xx se ven «sustituidos» por todo un nuevo paradigma sobre la obra de arte y su materialización. La capacidad de intervenir sobre los programas y la codificación de las imágenes y los datos en tres dimensiones abre un espacio de interacción entre arte y tecnología que potencia los perfiles y roles profesionales fronterizos entre el espacio del arte y la tecnología.



Fotografía 17. Escáner Lucida 3D diseñado por Manuel Franquelo y Factum Arte. Fuente; Factum-arte

Resumimos a continuación algunos factores tecnológicos que, a nuestro parecer, impactan sobre un trabajo subsidiario en arte contemporáneo:

- El primer facto tiene que ver con el concepto del *ordenador como un metamedio*¹⁷⁰. Como dice Lev Manovich (2012), la computadora es un medio que puede simular

¹⁶⁹ LIPOVETSKY, G. y SERROY, J. (2015). *Op. cit.* (p. 274).

¹⁷⁰ MANOVICH, L. (2012). *El software toma el mando* (versión del 30 de septiembre de 2012, publicada bajo licencia Creative Commons en manovich.net).

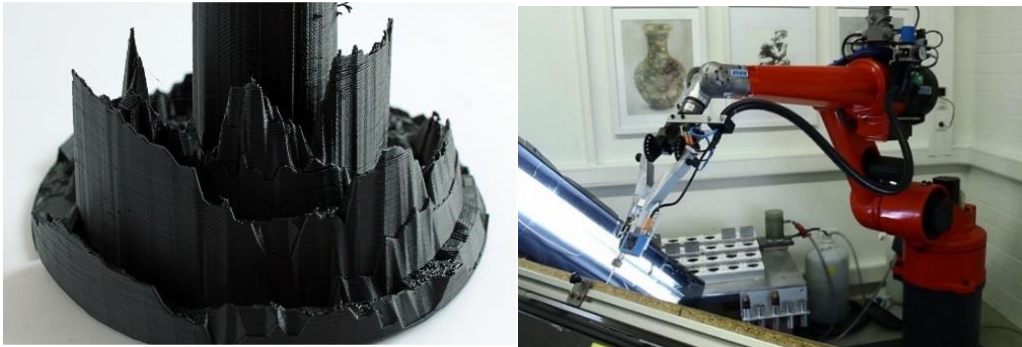
dinámicamente los detalles de cualquier otro medio, incluyendo los que no existen físicamente. No es una herramienta, aunque puede actuar como muchas de ellas. Se trata del primer metamedio y, como tal, tiene niveles de libertad para la representación y expresión nunca antes vistos y en continua transformación. Este hecho ha creado una nueva forma en la que el artista se relaciona con sus ideas y proyectos. Su capacidad creativa se ha visto interpelada y, sobre todo, ha aumentado las posibilidades de dar visibilidad a sus ideas. Esta situación está permitiendo un rápido crecimiento del colaborador digital: profesionales que ayudan a implementar proyectos con las herramientas informáticas, a programar aplicaciones, a crear o gestionar archivos. Para Adam Lowe (2012)¹⁷¹, director de Factum Arte, la información digital está transformando muchas áreas de trabajo creativo. Según él, no se trata de un cambio de técnicas y modos de trabajo, sino de un cambio más profundo que está afectando a la esencia de la obra y a su concepto de *original*. Dicho de una manera muy simple: la posibilidad de editar cualquier objeto, la posibilidad de crear un archivo extremadamente preciso de cada objeto está permitiendo editar, construir, reconstruir y repetir cualquier obra. A lo que se suma que gran parte de los artistas ya están integrando el archivo digital como parte importante de sus procesos de trabajo. Todo esto está poniendo en cuestión la *obra única*, concepto romántico e idealista que no es tanto un problema «benjaminiano» de reproducción de la obra, como un asalto al concepto de *obra misma*. Según Adam Lowe, la obra se convierte en un flujo de posibilidades de materialización; la obra que vemos es solo uno de esos momentos *editables*.

- El segundo factor, con la capacidad «intermedial»¹⁷² de lo digital, apuntada por Howard Belting (2007), que es una de las características principales de las nuevas tecnologías. La incorporación del lenguaje de programación, los nuevos materiales, la acumulación de técnicas y conocimientos se ve amplificado por la capacidad de interrelacionar los medios. Es decir, se articulan diferentes lenguajes a través del código de programación. Los medios antes autónomos — fotografía, vídeo, dibujo, escultura, etc.— se relacionan a través de su digitalización y se combinan entre sí. Por ejemplo, la codificación digital de los sonidos, se puede trasladar a un archivo 3D que lee los tonos como volúmenes,

¹⁷¹ LOWE, A. (2012). Entrevista *La originalidad se construye también desde una buena copia* (sábado, 25 de febrero de 2012; recuperado de abc.es/castilla-león).

¹⁷² BELTING, H. (2007). *Antropología de la imagen*. Madrid: Katz (p. 273). Refiriéndose a la fotografía «cuando convergen varios medios, los cuales se superponen como sedimentos de nuestra experiencia con imágenes».

y del cual se puede construir un objeto en tres dimensiones con una fresadora digital, como apreciamos en la fotografía 18 en el proyecto *Microsonic paisajes*.



Fotografía 18. *Microsonic paisajes* interpreta la música con la forma física y robot pinotr e-David.

Fuente: web Realitat y web unocero

Esta capacidad *intermedial* e interdisciplinar de la tecnología supone una especialización técnica tal que el artista demanda un intermediario no solo por desconocimiento, sino por el acceso a unas herramientas y *hardware* muy costosos y difícilmente actualizables para él.



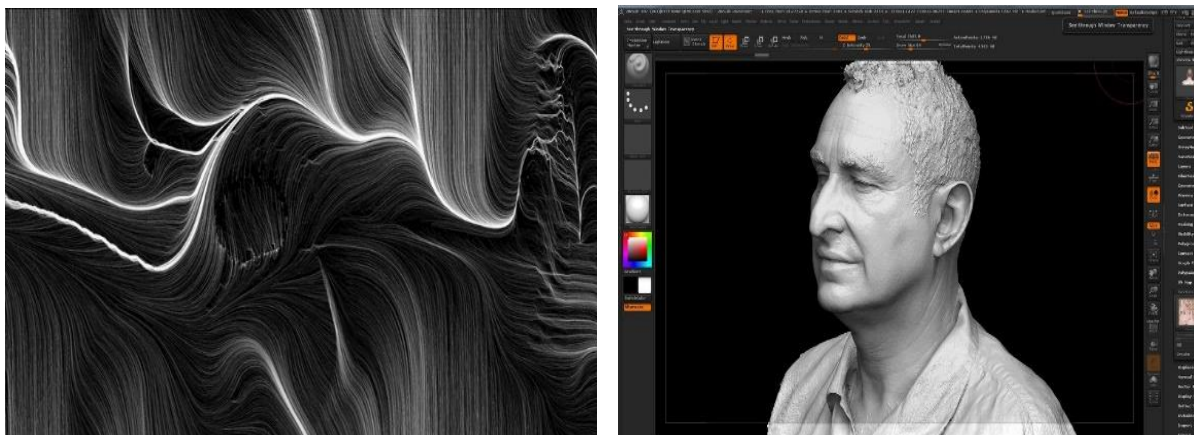
Fotografía 19. Robot-escultor de la empresa InnoChain¹⁷³. Fuente; Innochain.

¹⁷³ La red InnoChain ETN es un entorno de formación en investigación compartida para examinar los avances en las herramientas de diseño de edificios, que permitan la sostenibilidad y ofrezcan soluciones de diseño materialmente inteligentes. La red tiene como objetivo formar una nueva generación de investigadores interdisciplinarios con un fuerte enfoque en la industria, y que se pueden efectuar cambios reales en la forma de pensar, diseñar y construir nuestro entorno físico. Véase <http://innochain.net/about/> (recuperado el 9-11-16).

- Además, un tercer factor apunta a la expansión de los modos de producción y distribución virtual de la imagen que, paradójicamente, ha dificultado al artista su posible materialización, ya que necesita de esa tecnología que le diferencie del usuario convencional.

La construcción física de imágenes y objetos sigue siendo demandada más allá de las pantallas para abastecer a un mercado que compra y vende arte. Los valores asociados a las obras de arte son duraderos¹⁷⁴, y esta creencia en su longevidad fortalece su presencia material; son capaces de sobrevivirnos, es decir, prometen futuro y consolidan su potencialidad física. Y ello a diferencia de los productos de consumo sujetos a la depreciación, a la moda y a las imágenes virtuales. El concepto de un original permanente como hemos apuntado es ya disutible, pero los artistas tienen la necesidad de materializar su pensamiento «digitalizado» e investigar las posibilidades que esta materialización les ofrece.

Estos desarrollos formales están ineludiblemente unidos a la fascinación por la superficie, la perfección técnica y la intimidad del detalle¹⁷⁵ que las herramientas robotizadas permiten en la actualidad, de nuevo, como imagen y pensamiento digital materializable¹⁷⁶.



Fotografía 20. Obra realizada con el *software* Processing, y *software* para el escaneo facial, de Factum Arte.

- Como cuarto factor se pueden mencionar los programas gráficos, que han modificado la manera de proyectar, producir y distribuir obras de arte. Los

¹⁷⁴ GRAW, I. (2015). *Op. cit.*

¹⁷⁵ DARLEY, A. (2002). *Op. cit.* (p.119).

¹⁷⁶ LABACO, R. T. (2013). *Out of Hand. Materializing the Postdigital*. Londres: Black Dog Publishing.

diferentes *softwares* han ampliado las maneras de crear, han multiplicado las posibilidades técnicas y han democratizado su uso. La tecnología ha creado herramientas de producción de nivel profesional que han generalizado la producción y gestión de las imágenes. Se han masificado el acceso a los medios de producción y su difusión en red, pero si lo entendemos como una forma de *empaquetar* lo visual, paradójicamente, también han estereotipado la producción de imágenes —desde las aplicaciones gráficas al vídeo—, dotando al usuario de una capacidad de creación antes exclusiva del artista. El acceso generalizado a herramientas de diseño, renderizado e impresión han desafiado la capacidad del artista para diferenciarse de la producción no profesional y exige de sus obras nuevas características conceptuales y formales diferenciales.

Por tanto, la colaboración de especialistas y asesores les permiten un salto cualitativo en la producción de obras y desplaza sus objetivos hacia lenguajes y procedimientos antes reservados a la alta tecnología o la ciencia. De la misma manera, les posibilitan combinar la alta tecnología con oficios y habilidades tradicionales a los que no podrían acceder, por la dificultad de adquirir las habilidades necesarias de los años de experiencia.

El artista se ve obligado, pues, a diferenciar y personalizar su relación con la tecnología. Necesita de procesos técnicos y experimentales que los colaboradores y empresas pueden facilitarles para investigar, profundizar y alcanzar objetivos más allá de los procesos estandarizados; objetivos que rebasan la capacidad individual de un artista.

- Asimismo, la extensión de la tecnología ha facilitado al artista exponer sus ideas en forma de proyecto, el cual, a su vez, se ha convertido en la manera de dar visibilidad a las propuestas artísticas. La digitalización ha promovido la *producción* de arte a nivel proyectual y, ahora, el artista se centra en su gestión y el *networking* necesario para planificar, financiar y dar salida a su idea.

La saturación del entramado artístico y el sistema de evaluación de los proyectos ha colocado al artista en la posición de gestor de proyectos. La capacidad de la informática de poder visualizar virtualmente los proyectos sin ejecutarlos facilita el trabajo de conceptualización. Los métodos de la empresa convencional —presupuestación y temporalización— se convierten en las herramientas necesarias para dinamizar los discursos del arte contemporáneo. «La intención, el proyecto ocupa el lugar de la obra y reemplaza a la cosa concreta material —

según Courbet, esto no es nuevo—; me obligan a hacer un trabajo de abogado, para el que no tengo entrenamiento y no quieren que haga un trabajo de pintor, mi trabajo». ¹⁷⁷ Las grandes posibilidades que la tecnología aporta al arte pasan por la inclusión de los equipos técnicos dentro del proyecto del autor y resulta paradójico que la dificultad de crear desde lo individual pueda potenciar las prácticas del arte desde lo colectivo.

- Sin embargo, existe una gran dificultad de integrar los últimos avances de la tecnología en los programas de formación del artista en escuelas y universidades por su costosa financiación, lo que acrecienta la orientación del artista plástico hacia el trabajo teórico. El triunfo del arte conceptual y sus métodos como forma predominante para la justificación del valor simbólico de las piezas posiciona al artista lejos de los oficios. La generalización de enfoques conceptuales ha potenciado su desarrollo especulativo sobre las implicaciones sociológicas, políticas y simbólicas del fenómeno del arte y sus objetivos. Esta ardua labor ha alejado al artista, en muchos casos, de las soluciones prácticas de las obras, como consecuencia, un artista formado exclusivamente en la reflexión aparece funcionalmente en el sistema del arte como un productor de aura.



Fotografía 21. Departamento de fotogrametría de Factum Arte.

¹⁷⁷GRAW, I. (2015). *Op. cit.* (p. 50).

- Asimismo, para que la inversión en alta tecnología sea rentable, la industria de la cultura ha trabajado tradicionalmente con el modelo de *productora*. Las empresas productoras de ocio y espectáculos se han convertido en uno de los agentes básicos de la industria de la cultura, comúnmente vinculados con disciplinas como las artes escénicas o el cine. Estas empresas sirven de modelo en la ejecución de algunos de los proyectos de artistas contemporáneos, que analizaremos en nuestro estudio de campo, en ellas la capacidad productiva y la acumulación de tecnología está acercando a algunos artistas a estos modos de producción. Las productoras están funcionando como talleres de innovación y experimentación, desplazando la práctica artística individual hacia el trabajo de equipos multidisciplinares en naves industriales. Pocos artistas pueden participar de estos modos de producción, por su alto coste y el difícil acceso a la financiación de proyectos con presupuestos tan altos. En consecuencia, el cambio de escala de producción exige una fuerte capacidad del artista para comercializar su obra y repercutir sus gastos. Estos nuevos modos de producción permiten acceder al artista a redes de proveedores y especialistas vinculados con la industria convencional que potencian exponencialmente la capacidad del artista para producir una obra con los estándares de calidad y espectacularidad que el capitalismo artístico demanda.
- Como último factor, destaca el hecho de que el desarrollo tecnológico de la industria esté involucrado en el salto cualitativo de la llamada *revolución industrial 4.0*, que ofrece la posibilidad casi ilimitada de personalizar cada producto en el llamado *internet de las cosas*. La producción en serie se ha superado con la capacidad de producir casi individualmente cada objeto. Esto facilitará el acceso de la industria a la producción de obras artísticas, sin tener que estar atados a la estandarización o la producción en masa para desarrollar un proyecto individual, así como beneficiará su forma de producción con una red de proveedores y fabricantes.

Después de analizar estos factores tecnológicos que demandan la figura del colaborador técnico, verificamos que el artista contemporáneo se encuentra en un espacio profesional singular respecto a otras artes y su acceso a la tecnología. No se puede comportar como un director de cine o un gran cocinero en lo que atañe a la visibilidad de sus equipos, pues sigue sujeto a su capacidad para crear identidad como autor individual, pero parece necesitar de colaboradores para hacer frente al gran reto que la

tecnología le plantea; algo que potencia su capacidad de creación e investigación, pero suscita grandes interrogantes sobre su cometido como artista.

3.3.2. *La red en la producción subsidiaria de arte contemporáneo*

Para completar la visión del contexto en que operan los colaboradores en la producción del arte contemporáneo, debemos apuntar el cambio fundamental que ha supuesto la cultura de internet. La «sociedad red»¹⁷⁸ ha facilitado los procesos colaborativos y ha creado nuevas condiciones de trabajo que funcionan como caldo de cultivo para la proliferación de los ayudantes técnicos, lo que fundamenta un cambio radical en la mentalidad cooperativa y revoluciona la gestión de la información, su distribución y su almacenamiento.

El profesor Castell (2001) basa la cultura web en la unión de diferentes estratos de actividades: por un lado, se encuentra la *tecnoelite*, que realiza los progresos en la excelencia científica y tecnológica y que surge del mundo académico; por otro, la cultura *hacker*¹⁷⁹, que apuesta por la libertad de creación y la disposición y distribución de la información. La cultura *hacker* se basa en la llamada *economía del regalo*¹⁸⁰, que supone un modelo nuevo de intercambio y colaboración que sirve de enlace entre las innovaciones técnicas propuestas por las elites y la práctica comercial de los emprendedores. Estos diferentes niveles dinamizan la relación entre el capital y el poder de las ideas.¹⁸¹ En palabras de Castell:

La distribución libre de los códigos fuente permite a cualquier persona modificar el código y desarrollar nuevos programas y aplicaciones, en una espiral ascendente de

¹⁷⁸ CASTELL, M. (2006). *La sociedad red*. Madrid: Alianza.

¹⁷⁹ Los *hackers* no son lo que los medios de comunicación dicen que son; no son una banda de informáticos locos sin escrúpulos que se dedican a vulnerar los códigos, a penetrar ilegalmente en los sistemas o a desbaratar el tráfico informático. Los que actúan de ese modo reciben el nombre de *crackers* y la cultura *hacker* los rechaza.

¹⁸⁰ CASTELL, M. (2001). *Galaxia internet*. Barcelona: Plaza & Janés (p. 62) La libertad se combina con la cooperación mediante la práctica de la cultura del regalo, que finalmente conduce a una economía del regalo. El *hacker* contribuye al desarrollo de *software* en la red en espera de una reciprocidad. La cultura del regalo en el mundo *hacker* tiene un carácter específico frente a otras culturas idénticas. El prestigio, la reputación y la consideración social están relacionadas con la relevancia del regalo para la comunidad. Lo que importa no es solo la compensación a la generosidad demostrada, sino la inmediata gratificación de demostrar a todo el mundo la propia genialidad del *hacker*. Además, hay también una gratificación en el objeto mismo del regalo:

¹⁸¹ CASTELL, M. *Op. cit.* (p. 75)

innovación tecnológica basada en la cooperación y la libre circulación de los conocimientos técnicos.¹⁸²

En esta descripción, en la que interactúan la alta tecnología y la ética cooperativa, vemos muchos de los ingredientes que convergen en el trabajo del colaborador técnico y del artista: la alta tecnología de algunos proyectos de arte y una motivación extra al estar en contacto con los valores culturales atribuidos al arte.

Esta *cultura red* ha aportado al arte una mentalidad y un contexto que reconocían parte de las utopías de la vanguardia histórica, en cuanto a la exposición y visibilidad, al acceso del público a la producción libre y su liberación del mercado. La cultura en red promueve masivamente la participación y la interacción permanente favoreciendo las relaciones de cooperación y creando unas condiciones que, creemos, influyen en la consolidación del papel del ayudante técnico del artista en estos aspectos:

- La facilidad para las prácticas colaborativas y participativas ayudan a extender la disolución de la autoría.
- Aporta la conexión constante y ubicua entre los artistas y con los profesionales que ocasionalmente van a ser necesarios para la puesta en marcha de sus proyectos, facilitando las relaciones entre los diferentes agentes que convergen en un mismo proyecto.
- Facilitar la visibilidad de los agentes de la producción, se ha venido a llamar la «nueva visibilidad»¹⁸³, un elemento fundamental para la emergencia de actividades empresariales y profesionales, que habían estado ocultas por la baja transparencia que el arte les ofrecía. Nos referimos a profesionales, colaboradores o empresas que han construido su identidad en la red como *constructores* de obra artística. Se han servido de la colaboración con artistas relevantes y obras de impacto mediático para dar difusión a su actividad. En la red publican sus proyectos y modos de trabajo, no solo los resultados de sus trabajos, sino el proceso que han seguido y algunas de las soluciones técnicas. Es habitual acceder vídeos explicativos del proceso de trabajo o planos para la construcción de *hardware*. Con diferente grado de transparencia, estos profesionales utilizan la red como una empresa más para promover encargos y proyectos.

¹⁸² CASTELL, M. (2001). *Op. cit.* (p. 53).

¹⁸³ THOMPSON, J. B. (2005). «La nueva visibilidad». *Papers*, 78, (pp. 11-29).

- La red también está facilitando los entornos de aprendizaje virtual. Nunca antes se había alcanzado una información tan tremenda en cantidad y detalle, lo que fomenta la colaboración entre ciencia, tecnología, industria y mercado. Esto hace posible una capacitación constante de los equipos de profesionales hacia la innovación y la investigación y permite, además, adaptar los modos de producción entre la industria y la ciencia, provocando una descentralización y fragmentación de sus procesos que posibilita la resolución de problemas técnicos o el acceso a la información de proveedores o materiales.
- Los nuevos modos de financiación y participación de proyectos en la red, el *crowdfunding*, los impulsos institucionales para la producción de arte, los proyectos *online*, las campañas de movilización y participación de todo tipo..., todo está creando una nueva sensibilidad hacia la cooperación financiera y la cocreación de proyectos culturales y artísticos. La colaboración se sobrevalora en un mundo interconectado¹⁸⁴ y ayuda a la implicación del público en la construcción de eventos, proyectos y experiencias.

Esta disposición general a la conectividad y la interconexión que ofrece la red se potencia y maximiza cuando entra en sinergia con algunas de las tendencias del arte contemporáneo vinculadas a la colaboración. Como hemos dicho anteriormente, arte y red coinciden en potenciar algunas características que favorecen el trabajo subsidiario.

- La colaboración se ha ido conformando como una estrategia prioritaria en el arte contemporáneo actual: grupos de artistas, círculos, asociaciones, redes, alianzas y contextos de trabajo en equipo se conforman en un método de trabajo cada vez más extendido. Históricamente, desde el dadaísmo, el *happening*, la *performance*, las prácticas artísticas, etc., han generado progresivamente más estrategias de participación. Es un campo abonado que facilita la asimilación de las colaboraciones técnicas y se entiende como un *continuum* en el *debilitamiento* del trabajo individual del autor.

La colaboración en arte involucra una de las utopías más arraigadas desde el movimiento moderno, desde las comunidades expresionistas¹⁸⁵: a los colectivos artísticos de todo tipo. Recalcamos los colectivos enfocados al

¹⁸⁴ GRAW, I. (2015). *Op. cit.* (p. 148).

¹⁸⁵ *Die Brücke* ('El Puente') se estableció en 1905 en Dresde.

activismo social y al compromiso político, lo que fomenta valores de autoorganización y empoderamiento que se enfrentan con las demandas de la colaboración empresarial, con el rendimiento y la eficacia de las instituciones y con la industria. El arte relacional y comunitario fomentan la producción cooperativa de obras y eventos, *desjerarquizando* todavía más un contexto que, como vimos, tiende a disolver las diferencias entre géneros y medios.

- La porosidad de los roles del arte, sus perfiles son cada vez más intercambiables. Los comisarios actúan como artistas, los artistas como comisarios¹⁸⁶, los artistas son coleccionistas y algunos coleccionistas actúan como artistas. Esto ha hecho cada vez más permeable las fronteras entre los roles, por lo que pueden operar en diferentes funciones. Esto permite, por ejemplo, que candidatos a artistas funcionen como técnicos y asistentes. La dinámica de la conectividad obliga a los roles del mundo del arte a colaborar continuamente, lo que provoca que sufran cada vez más intercambios entre sí.
- La colaboración para otros artistas tiene que ver con una elección más pragmática, y ofrece la posibilidad de compartir recursos, equipos y experiencia.¹⁸⁷ Una opción posibilista que enmarca buena parte del trabajo de los técnicos de las piezas artísticas.

Las prácticas artísticas relacionadas con el incremento de la colaboración y las interconexiones en arte están facilitando que más artistas busquen colaboradores para ejecutar sus piezas. Al percibir estas posibilidades de cooperación en todos los ámbitos, se refuerzan en distinguir la ideación de su ejecución. Esta tendencia ha ayudado progresivamente al artista a ser consciente que su obra es un proceso de sedimentaciones colaborativas cada vez más interrelacionadas.

Se percibe, pues, el trabajo artístico dentro del arte y la red como parte de un engranaje¹⁸⁸, en donde es cada vez más asumible que la producción de las obras se externalice. Desde los diferentes presupuestos teóricos, conceptuales, políticos, éticos

¹⁸⁶ VETTESE, A. (2012). *Op. cit.* Kossuth, en 1990, reorganizó la colección del Brooklyn Museum, *The Play of the Unmentionable*; Mauricio Cattelan en 2011 organizó su retrospectiva del Guggenheim de New York; Pierre Huyghe y P. Parreno compraron los derechos de un personaje secundario de manga e hicieron animaciones que luego fueron adquiridas por un museo.

¹⁸⁷ *Complications: On Collaboration, Agency and Contemporary Art*. Véase <http://public.journals.yorku.ca/index.php/public/article/viewFile/30385/27912>.

¹⁸⁸ BECKER, H. (2008). *Op. cit.*

o pragmáticos, el artista se instala en una posición más cercana al *DJ*, el director de orquesta o el gestor de equipos.

3.3.3. *Entorno laboral en la producción subsidiaria de arte*

El término *colaborador técnico del artista* es una gran generalización de un sinfín de roles y posiciones variadas y cambiantes. El ayudante técnico del artista es un «operador technoindustrial» que activa el proyecto artístico en el plano material y opera entre niveles artísticos, empresariales, logísticos o tecnológicos.

La situación laboral del colaborador técnico del artista combina las condiciones convencionales del mercado laboral con las de la industria de la cultura. Se está configurando como un personaje intermitente y multiforme que comparte un contexto de trabajo diversamente regulado¹⁸⁹. Es decir, toma diversas formas:

- Como pequeña o mediana empresa basada en la fidelización de pocos clientes y la especialización de oficios y competencias de un maestro industrial.
- Como *freelance*, un profesional autónomo que está conectado a las necesidades esporádicas o discontinuas del mundo de la cultura.
- Como empresa convencional que participa puntualmente en la ejecución de una obra, con sus relaciones entre mercado de trabajo, iniciativa personal y adaptación a los entornos tecnológicos y redes de proveedores.

No podemos asumir en esta investigación el análisis de este complejo y pluriforme contexto. El rol del colaborador técnico del artista maniobra en un entorno de trabajo colaborativo y precario. Comparte peculiaridades de la producción artística y entornos de trabajo convencionales, que intentaremos limitar con unas líneas básicas que se apoyan en las problemáticas y características del contexto laboral de los trabajadores de la cultura y el ocio, insertadas dentro del mundo occidental.

El trabajo en arte ha sido analizado profusamente desde modelos de trabajo no alienados; ha sido entendido como una lucha contra el capitalismo¹⁹⁰ o se ha relacionado más con el «individualismo hedonista»¹⁹¹. Sin embargo, la situación laboral del

¹⁸⁹ Solo en aquellos países que desarrollan producciones de arte suficientemente importantes, como EE. UU., Alemania, Gran Bretaña y, últimamente, China.

¹⁹⁰ Adorno, escuela de Fráncfort.

¹⁹¹ BELL, D. (2006). *Las contradicciones culturales del capitalismo*. Madrid: Alianza Editorial.

trabajador entre industria y cultura es una realidad difícil de medir y de indagar. La falta de legislación específica en muchos países y el desarrollo desigual entre naciones integradas en el mercado internacional hace del trabajo en arte contemporáneo un espacio muy difuso e incierto, centrado en la precariedad y la desregularización.

En palabras de Maurizio Lazzarato (2007), las divisiones no se dan entre individuos que trabajan en los *media*, la publicidad, el teatro, la fotografía, por una parte, y los obreros, los precarios y los parados, por otra. «Las divisiones atraviesan las nuevas profesiones liberales, ya que, sencillamente, una parte de los individuos que trabajan en ellas son precarios, pobres, sin garantías»¹⁹². Este autor define la precariedad del trabajador creativo, y les denomina «los intermitentes»¹⁹³. Su situación estaría caracterizada por la «flexibilidad» laboral o, más bien, la «hiperflexibilidad» que Brian Holmes (2001) explica con estas palabras:

La palabra «flexible» alude directamente al actual sistema económico, con sus contrataciones laborales precarias, su producción «justo a tiempo», sus mercancías informacionales y su dependencia absoluta de las divisas virtuales que circulan en la esfera financiera. Pero también se refiere a todo un abanico de imágenes positivas: espontaneidad, creatividad, cooperación, movilidad, relaciones entre iguales, aprecio por la diferencia, apertura a experimentar el presente. Si uno se siente cercano a la contracultura de los sesenta y setenta, entonces puede afirmar que esas son nuestras creaciones, capturadas en el espejo deformante de la nueva hegemonía.¹⁹⁴

Igualmente, podemos tomar en cuenta las investigaciones de Pierre-Michel Menger¹⁹⁵ (2005) sobre las peculiaridades del trabajo en el sector cultural, centradas en el análisis de la actividad artística en Europa y Estados Unidos. Según este autor, el mercado de trabajo artístico puede servir de modelo a los nuevos valores del trabajo «convencional», como un ideal de mano de obra especializada y de alto valor añadido. Su tesis corrobora la convergencia entre la situación laboral de estos con las circunstancias generales de trabajo en el contexto *líquido* del capitalismo cultural. Según esta hipótesis, las industrias del entretenimiento y el arte siguen una división «horizontal» del trabajo que crea relaciones de cooperación dentro de los canales interdependientes. La forma más

¹⁹² LAZZARATO, M. (2007). *Las desdichas de la «crítica artista» y del empleo cultural*. Traducción de Marcelo Expósito, revisada por Joaquín Barriéndose. Véase <http://eipcp.net/transversal/0207/lazzarato/es> (recuperado el 9-11-16).

¹⁹³ Alude al trabajo realizado en Francia por Antonella Corsani, Jean Baptiste Olivo.

¹⁹⁴ HOLMES, B. *La personalidad flexible*. Recuperado el 31-10-16 de <http://utangente.free.fr> o en www.arteleku.net/4.0/pdfs/1969-3.pdf.

¹⁹⁵ MENDER, P. (2005). *Profession artiste: Extension du domaine de la création*. París: Textuel. Traducido y sintetizado por Vera Borges Pierre-Michel Menger en <https://rccs.revues.org/1209?lang=es>. Recuperado el 24-7-16.

común de colaboración en un proyecto sería una multitud de vínculos contractuales temporales o recurrentes, con diferentes componentes o equipos de profesionales interdependientes, repartidos por diversos sectores y que convergen en un mismo proceso de producción.

En lugar de promover el individualismo y la competencia, las artes priman la cooperación y la implicación. Menger da cuenta del aumento progresivo de estos trabajadores intermitentes y de que su situación excepcional pasa a ser normativa en el régimen actual.

No obstante, Maurizio Lazzarato critica a este autor puesto que parece justificar la precariedad laboral proponiéndola como una alternativa cercana al emprendedor y justificando su falta de cobertura legal. La responsabilidad de esta situación se desplazaría hacia el propio trabajador, quien debe convertirse en empresario de sí mismo: el *empleador/empleado*. Se trata de una figura híbrida para adaptarse a las nuevas exigencias de la producción cultural y, al mismo tiempo, llevar a cabo sus propios proyectos.

Estas son algunas de las características que definen este tipo de trabajador y que pensamos que pueden aplicarse tanto al artista en precario como a sus colaboradores técnicos:

- La cooperación flexible y móvil, «plan de empleo hiperflexible» en artistas y técnicos vinculados al espectáculo.
- La organización de las artes y las industrias del entretenimiento sigue una división «horizontal» del trabajo que crea relaciones de cooperación dentro de los canales interdependientes.
- El aprendizaje incesante y la acumulación de conocimiento dentro de las organizaciones de arte, la variedad de habilidades y talentos que se solicitan, con el fin de reducir los riesgos de la competencia por la innovación y la actividad desarrollada por el proyecto.
- La gestión de la incertidumbre y la precariedad y el riesgo de sus condiciones profesionales.
- El salario intermitente con variedad de clientes.

- Una cierta autonomía del artista, las relaciones laborales temporales, la diversificación de los riesgos laborales.
- Las recompensas que resultan de la naturaleza y variedad de tareas y actividades artísticas.
- El reconocimiento del mérito individual y prestigio social.
- El éxito y los altos rendimientos de algunos artistas, alimenta una motivación con fundamentos difusos.
- El éxito es impredecible y no existe una relación evidente entre esto y las características sociales o de formación artística de los individuos.
- Los trabajos se realizan durante periodos de corta duración y no es habitual por períodos largos.
- Las desigualdades en relación con el éxito y la remuneración.
- La reputación funciona como el capital acumulado que da al poseedor un recurso que funciona como guía en la selección de personal.
- La reputación es un elemento de identificación que utiliza la comunidad profesional para organizar sus proyectos y reducir la incertidumbre de los resultados.

Menger reflexiona sobre el arte como un modelo para la innovación y la división social del trabajo. Según él, las artes aparecen como precursoras de las formas flexibles de empleo —múltiples combinaciones de actividades y procedimientos de trabajo—, creando lo que él llama una «hibridación de los estatutos de la actividad» artística. Lo explica así:

[C]omo la expresión más avanzada de los nuevos modos de producción y nuevas relaciones de empleo generadas por los recientes cambios en el capitalismo. Lejos de las representaciones románticas [...], ahora sería necesario para mirar al creador como un ejemplo del nuevo trabajador [...]. En las representaciones actuales, el artista es casi como una posible encarnación del futuro trabajador, que es casi como la figura de la inventiva profesional, móvil, rebelde contra las jerarquías, motivados intrínsecamente, que vive en la economía incierta, y están más expuestos a los riesgos

de competencia interindividual y nuevas inseguridades de trayectorias profesionales.¹⁹⁶

Este tipo de trabajadores han sido definidos como «clase creativa»¹⁹⁷, una forma de hacerlo más digerible; en cambio, con una visión más crítica, se utiliza el término de «cognitariado»¹⁹⁸ para expresar la precariedad laboral que sufren y la necesidad de cooperación entre ellos.

Después de apuntar las condiciones generales del trabajo en arte, queremos señalar, para cerrar el contexto de trabajo, el punto de vista de los colaboradores técnicos esporádicos o permanentes que se consideran dentro del mundo empresarial convencional. Podemos verificar que una parte importante de la asesoría y producción de arte contemporáneo está realizada por empresas convencionales especialistas en producción industrial o exclusivamente en producción e investigación de arte, de las que hablaremos en el apartado 6.4. La empresa ha asumido todo tipo de iniciativas cercanas al arte, lo que le ofrece una visibilidad y reputación para acceder a otros proyectos, aunque aún existen pocas empresas dedicadas exclusivamente a proyectos artísticos.

Desde los años sesenta, se han desarrollado iniciativas para relacionar ambos mundos, empresarial y artístico. Recientemente, las innovaciones tecnológicas están fomentando estas colaboraciones en equipos de innovación, empresas I+D, equipos interdisciplinares de tecnología y ciencia; este es el caso de la cocreación, *crowdsourcing* o tercerización masiva, con la que personas de todo el mundo, externas a la plantilla, pueden contribuir a desarrollar un producto. Este tipo de innovaciones abiertas, están enmarcadas en la «revolución industrial 4.0»: el internet de las cosas, la impresión 3D, la producción aditiva, la personalización y flexibilidad de producción, la robótica, los sistemas *ciberfísicos*, la digitalización y coordinación cooperativa en todas las unidades productivas de la economía.

¹⁹⁶ MENDER, P. (2005). *Op. cit.* (pp. 8-9).

¹⁹⁷ DEL POZO, D. (2015). *Dispositivos artísticos de afectación. Las economías afectivas en las prácticas artísticas actuales*. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid. Cita el concepto de clase creativa de FLORIDA, R. (2010) *La clase creativa: la transformación de la cultura, del trabajo y el ocio en el siglo XXI*. Madrid: Paidós ibérica, 2010.

«Identifica esta noción con un estatus de necesaria aspiración más que desmotarlo críticamente entiende que todo aquel que quiera ser productor cultural en el momento contemporáneo debe aspirar a pertenecer a la clase creativa, para de este modo poder formar parte del ahora consolidado proceso de desarrollo de las industrias culturales» (p. 32).

¹⁹⁸ BERARDI, F. (2003). *La fábrica de la infelicidad. Nuevas formas de trabajo y movimiento global*. Madrid: Traficantes de Sueños. Con el término *cognitariado* está apelando a la necesidad de cooperación colectiva de todos estos sujetos para desarrollar otras redes de trabajo en las que sí sea posible la producción de otra creatividad.

Muy resumidamente el contexto en el que podemos incluir el trabajo del colaborador técnico está caracterizado por:

- Las demandas de los circuitos comerciales de cultura y la ciudad proporcionan los escenarios para la producción cultural.
- El mercado del arte justifica una mentalidad y un respaldo económicos para una forma de producción externalizable.
- La industria cultural y del lujo sirve de modelo a la forma de producción del arte contemporáneo.
- El fortalecimiento del autor-marca como productor simbólico de sí mismo favorece la funcionalidad del técnico para la ejecución de las obras.
- El mundo del arte opera como una red de tareas fragmentadas en la que el técnico es uno de sus actores.
- El acceso y la importancia de la tecnología y la digitalización en arte favorecen la presencia de los técnicos.
- La cultura red fortalece las relaciones de colaboración del trabajo de los técnicos.
- La situación precaria e hiperflexibilidad del trabajador creativo favorece la porosidad de roles y la interdependencia de sus tareas con la empresa convencional.



Gerard Malanga


Don Lippincott

Kenneth Tyler

4.

HISTORIA

reciente del rol del ayudante técnico

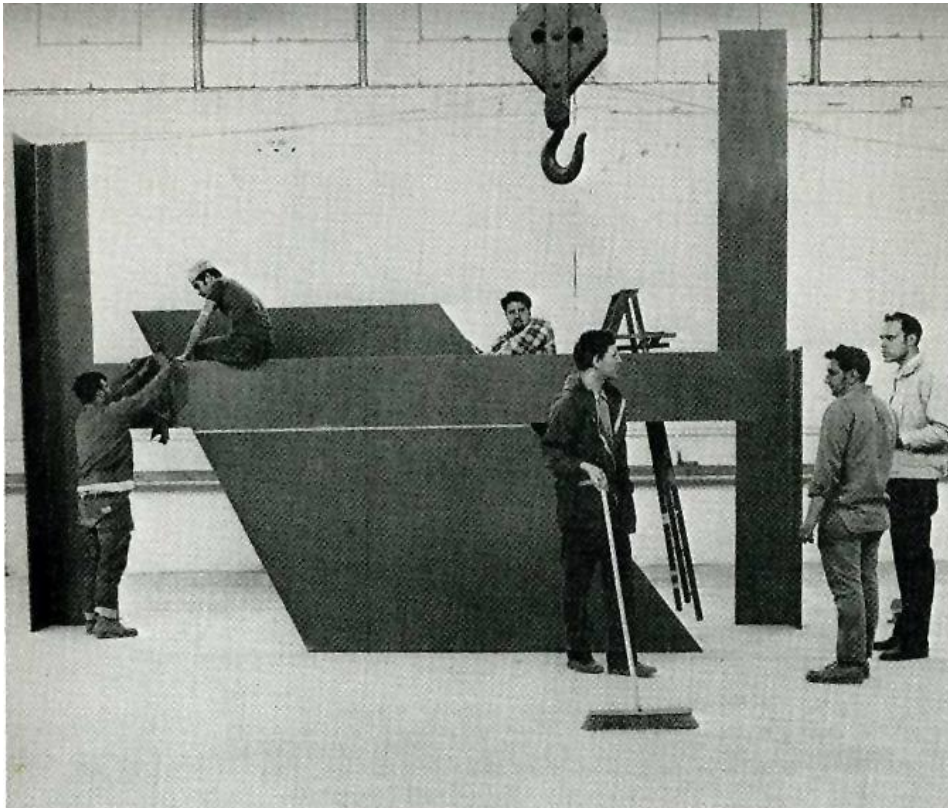


Dick Polich

Billy Klüver

Einar Thorsteinn

Voja Mitrović



Fotografía 22. Anuncio publicitario de Lippincott Inc. En la revista *Art in América* (1969).

Fuente: Bernie Horowitz.

Para delimitar el rol del *fabricator* debemos confrontarlo con los roles de los colaboradores habituales del artista. Analizaremos brevemente la manera en que comienza a entenderse esta colaboración a partir de los años sesenta y setenta en Europa y Estados Unidos. Para ello, debemos aclarar antes algunos conceptos y antecedentes que nos van a guiar en la definición del rol que nos ocupa, en el orden que sigue:

- Aclarar la figura del artesano y su relación con el arte.
- Definir la figura del asistente y sus funciones con el artista.
- Exponer brevemente el concepto de *campo expandido*, para explicar los cambios que ocurren en arte entre los años sesenta y setenta.
- Demostrar, con ejemplos, cómo algunos de esos cambios se concretan en la industrialización de los procesos artísticos.
- Nombrar otros roles de colaboradores que nacen del nuevo paradigma de la revolución tecnocientífica para, sumados a los anteriores, posicionar la figura del fabricante de arte.

4.1. Acotaciones del rol del ayudante del artista contemporáneo

En primer lugar, definiremos los límites entre los roles del *artesano* y el *asistente*. La terminología utilizada para estos perfiles es muy ambigua y funciona como cajón de sastre que engloba una gran diversidad de prácticas colaborativas que realiza el artista contemporáneo.

Estos roles se definen por sus diferentes grados de implicación con los requisitos del proyecto y la distancia profesional y personal con el propio artista. Para dar mayor claridad debemos precisar los términos que expresan y definen dichos grados¹⁹⁹:

- *Cooperación*. Hace hincapié en la idea de trabajar en conjunto y beneficiarse mutuamente de ello; no se utiliza normalmente en la elaboración conjunta de una obra.
- *Participación*. Se asocia a la creación de un contexto en el que los participantes pueden tomar parte en algo que otra persona ha creado, aunque no tienen protagonismo.
- *Intervención*. Participar o interponerse en un suceso, acto o actividad, de forma entrometida.
- *Mediación*. Interesarse en una discusión o litigio entre dos partes para encontrar una solución. Aunque muy utilizado en el mundo del arte, nosotros lo aplicaremos al paradigma digital.
- *Colaboración*. Se refiere a todos los procesos en los que las personas trabajan juntas; es un concepto abierto que abarca a todos los demás. La colaboración se convierte en un término general para los diversos métodos que requieren más de un participante de trabajo. En arte, colaboración se refiere a una cocreación cuando cada parte aporta algo esencial para el proyecto.

Como vemos estos conceptos contienen ciertos matices que ayudan a entender la implicación de las partes. Evitaremos utilizar los términos *cooperación*, *participación* e *intervención*, y manejaremos la palabra *colaboración* en dos sentidos:

¹⁹⁹ Algunos de estos términos están definidos en el artículo de LIND, M. *Complications: On Collaboration, Agency and Contemporary Art* (p. 54). Véase <http://public.journals.yorku.ca/index.php/public/article/viewFile/30385/27912> (consultado el 2-8-2016). Los demás términos están contrastados con el *Diccionario de la Real Academia Española*.

- Como un concepto general para referirnos a la relación entre artista y ayudante técnico.
- Y para referirnos a profesionales o técnicos que aportan a la obra elementos esenciales.

Nuestro objetivo es acotar y diferenciar prácticas subalternas para entender con mayor profundidad cómo se origina el rol que nos ocupa y que llamaremos, en este punto, *fabricador de arte*. No obstante, no pretendemos categorizar estas actividades rígidamente, sino deslindar sus funciones habituales en la producción de arte.

En la historia reciente, los ayudantes del artista, tradicionalmente, se pueden agrupar en dos grandes categorías según su distancia respecto al artista: *artesanos* y *asistentes*. Sin embargo, por el carácter informal de estos trabajos y el escaso impacto en el mundo laboral, carecemos de literatura específica al respecto.

Por un lado, los artesanos realizan fundamentalmente tareas fuera del taller del artista para la producción de obras, es decir, son ayudantes externos pertenecientes a cualquier tipo de oficio que ejecutan obras, o partes de ellas. Funcionan como proveedores de servicios para los artistas, con especificaciones más o menos precisas para la elaboración de sus tareas. Dentro de este término podrían estar englobados los colaboradores de los talleres de oficios artísticos como grabadores, fundidores, ceramistas, etc.; en estos casos, su trabajo se define en un ámbito artístico y su responsabilidad es más directa sobre la producción final de las piezas.

Por otro lado, a los colaboradores que trabajan dentro del estudio del artista de una manera más o menos constante se les denomina *asistentes*. Como veremos, su perfil ha sufrido una gran evolución que ha multiplicado sus tareas, y se han convertido en figuras cada vez más habituales para el artista contemporáneo.

4.1.1. El artesano: evolución y concepto



Fotografía 23. Artesanos en el taller Gutenberg (1895).²⁰⁰

La definición de *artesano*²⁰¹ dice: «Persona que ejercita un arte u oficio meramente mecánico»; aunque, modernamente, se utiliza para nombrar a quien hace por su cuenta objetos de uso doméstico al que les imprime un sello manual, a diferencia del obrero fabril. Como se observa, el concepto convencional de *artesano*²⁰² queda fuera del ámbito del arte contemporáneo por su carácter mecánico, útil, doméstico y diferenciado de la industria; de hecho, no se encuentra integrado en los diccionarios artísticos consultados²⁰³. Aun así, se podría definir por un trabajo en el que prima la calidad sobre la productividad, como una resistencia frente al mundo industrial²⁰⁴.

Pero, desde una óptica más amplia, el artesano y sus modos de producción han estado históricamente ligados y subordinados a los del artista, puesto que la relación del artesano con el arte ha sido muy estrecha. El maestro artesano de los talleres medievales evoluciona hasta la figura moderna del artista autónomo y culto y, en esa

²⁰⁰ SPARKE, P. (2004). *An Introduction to Design and Culture: 1900 to the Present*. Londres: Routledge.

²⁰¹ *Diccionario de la Real Academia de la Lengua*.

²⁰² Véase <http://blog.consultorartesano.com/2011/01/10-citas-en-torno-al-taller-artesano-por-richard-sennett.html>.

²⁰³ O'CAMPO, E. (1992). *Diccionario de términos artísticos y arqueológicos*. Barcelona: Icaria.

²⁰⁴ SENNETT, R. (2009). *El artesano*. Barcelona: Anagrama. Se refiere especialmente a las comunidades de código abierto Linux (p. 109).

relación histórica, se fundamenta su relación jerárquica, que crea una división entre trabajo manual y abstracto.

Para ser más claros distinguiremos varios tipos de artesanos como lo hace Tejeda²⁰⁵, que diferencia, por un lado, entre el «artesano étnico»²⁰⁶, al que integra dentro de la «artesanía patrimonial», y por otro, el «artesano de artes y oficios, artes aplicadas²⁰⁷ o decorativas», quien con sus manos puede producir belleza; lo que Méndez llama «artesanía de arte»²⁰⁸. Estos tipos de artesanos —el étnico, el de artes aplicadas y el convencional, que describimos anteriormente— estarían disponibles para colaborar en proyectos de arte contemporáneo.

Puesto que el *artesano del arte* es el colaborador tradicional del artista, debemos destacar el estrecho vínculo que el artista ha tenido y tiene con los oficios asociados a las bellas artes. El término tradicional es el de las artes aplicadas o menores y se aplica para los trabajos y procesos artísticos con objetivos exclusivamente decorativos o que se destinan a objetos artísticos. En esta figura convergen, en diversos grados, las decisiones estéticas del autor, que enriquecen el significado y sentido de la obra, y los pormenores técnicos. El fundidor y el grabador han supuesto, históricamente, el refuerzo del artista para acceder a un mayor grado de cantidad o calidad de sus obras y sus reproducciones. Estos oficios funcionan, en cualquier caso, como un *maestro* cualificado que no interactúa teóricamente con los procesos creativos del arte, pero que sí puede dotar a la pieza de mayor calidad en el manejo de sus materiales. La terminología tradicional del taller artesanal define tres estadios de desarrollo en la maestría y que se corresponderían con las diferentes distancias con el artista en un eventual encargo para el arte contemporáneo: el aprendiz, el oficial y el maestro.

El trabajo eventual que un artesano puede realizar para un artista se ve suscrito a encargos con especificaciones muy definidas, difuminando sus límites gremiales en el caso del arte contemporáneo. Por ello, nos parece aclarador recordar someramente la evolución del artesano respecto a sus relaciones con el arte, las cuales han sufrido

²⁰⁵ TEJEDA, G. (2006). *Diccionario crítico del diseño*. Barcelona: Paidós (p. 32).

²⁰⁶ En inglés, se distingue con el término *folk art*.

²⁰⁷ *Artes aplicadas*. Término que designa los trabajos y procesos artísticos de objetivo exclusivamente decorativo y que se aplican a objetos funcionales. Véase *Portal del arte* en <http://www.portaldearte.cl/terminos/artesapl.htm>. *Artes aplicadas* es el campo de las creaciones humanas en el que convergen, en diversos grados, las razones de la forma estética, de la significación y del sentido, con la razón técnica. Véase también <http://www.etorkultura.com/publicaciones/publicacion.asp?prologo=129>.

²⁰⁸ MÉNDEZ, L. (1995). *Antropología de la producción artística*. Madrid: Síntesis. «Se tienen en cuenta una de las características del arte (la belleza)» (p. 133).

movimientos de acercamiento o distanciamiento y han producido una problematización de su relación con el arte hasta hoy. Pero no haremos un riguroso seguimiento histórico del artesano, solo queremos expresar la tensión en la relación con el artista a lo largo del siglo XX y cómo puede extenderse esta dinámica en la actualidad.

Sus estadios de evolución se pueden explicar a través de las formas de entender su formación, dentro de la cual, los hitos más destacables de la disolución del artesano hacia los talleres industriales serían los siguientes:

- Arts and Crafts en Inglaterra (1850-1914). Trajo un renacimiento de la artesanía, aunque no del diseño, aplicada a la industria. Recordemos lo que escribió Walter Crane, uno de sus principales defensores: «La raíz y la base auténtica de todo arte yace en la habilidad manual del artesano», para lo que hay que «transformar a nuestros artistas en artesanos y a nuestros artesanos en artistas»²⁰⁹.



Fotografía 24. Taller de impresión Morris & Company's, Merton Abbey (1910).

- La Werkbund²¹⁰ alemana (1907-1934). Sin reivindicar la artesanía y aceptando como solución válida la producción industrial, buscó conciliar el arte, la artesanía y la industria, tres actividades que tienen tradiciones y métodos de trabajo

²⁰⁹ Walter Crane citado en GAY, A y SAMAR, L. (1994). *Historia del diseño industrial*. Córdoba (Argentina): Ediciones Tec.

²¹⁰ Era una asociación mixta de arquitectos, artistas e industriales, fundada en 1907 en Múnich por Hermann Muthesius. La Werkbund, más que un movimiento artístico, era una acción sufragada por el Estado para integrar los oficios tradicionales con las técnicas industriales de producción en masa, a fin de poner a Alemania en un lugar competitivo con otras potencias tales como Gran Bretaña o los Estados Unidos. Véase <http://historydesign.weebly.com/deutsche-werkbund.html> (consultado el 6-8-16).

diferentes, lo que lógicamente provocó situaciones encontradas: por un lado, los partidarios de la estandarización, cuyo exponente más significativo fue Hermann Muthesius, y por otro, los partidarios de la libertad de expresión representados fundamentalmente por Van de Velde, que basándose en una concepción estética y social sobre el arte, heredada de William Morris, se oponía a toda normalización. Es decir, que se enfrentaban dos concepciones, una práctica, objetiva, y la otra individualista e idealista.



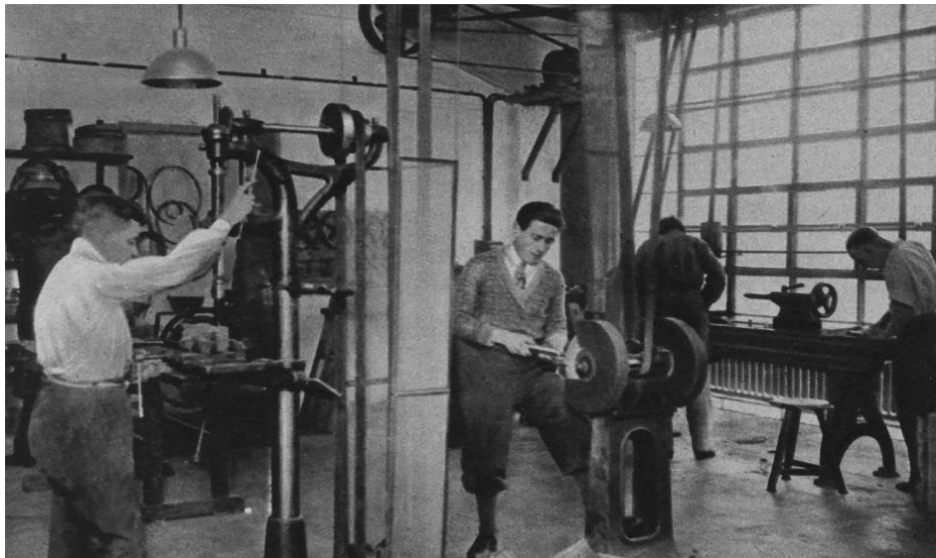
Fotografía 25. Taller de Henry Van de Velde en Ucle, Bruselas (h. 1898).

- La Staatliches Bauhaus de Alemania (1919-1933). En su primera época defendía: «Todos nosotros, arquitectos, escultores, pintores, tenemos que volver al artesanado. Porque no existe “el arte como profesión”. No existe diferencia substancial entre artista y artesano. El artista es un artesano potenciado. La Bauhaus intenta formar en estos talleres un tipo nuevo, aún no existente, de colaboradores para la industria y la artesanía que dominen tecnología y forma en igual medida»²¹¹. Este nuevo tipo de colaborador se llama hoy *diseñador industrial*.

Podríamos generalizar diciendo que la Bauhaus pretendía suprimir las barreras entre el arte, la artesanía y la industria y poner en común estas actividades al

²¹¹ PEVSNER, N. (1985). *Pioneros del diseño moderno*. Buenos Aires: Ediciones Infinito (p. 19). El paso de Art and Crafts, y el nacimiento del diseño moderno.

servicio de la construcción del futuro, es decir, educar por el arte, la acción y el trabajo y hacer del trabajo una herramienta para adquirir y cultivar conocimientos tanto intelectuales como emocionales. Defendían que «todo estudiante debe aprender un oficio»; el arte debía dejar de ser de una elite, de unos pocos, para pasar a formar parte de la vida de las masas. En esta evolución se enfrentaron expresionistas y racionalistas.

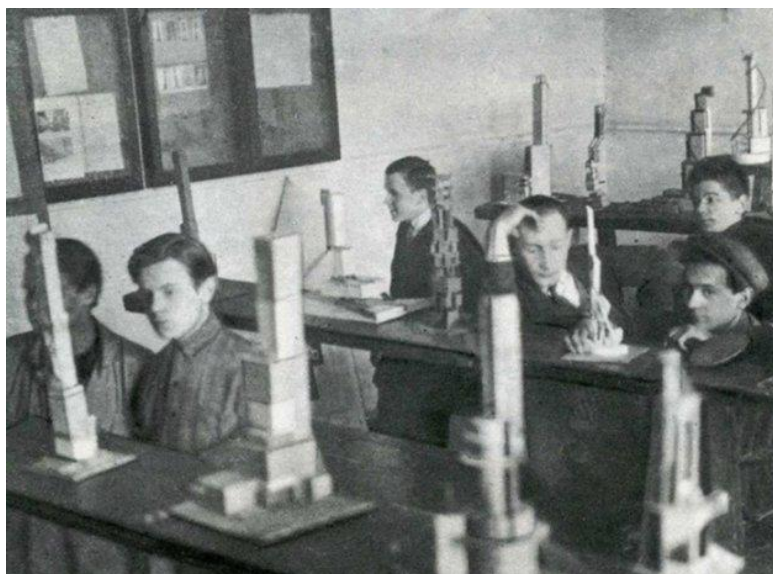


Fotografía 26. Taller de metal, Bauhaus (1929).

- La Vkhutemas²¹² rusa (1920-1927). Talleres técnicos-artísticos superiores del Estado soviético. Dentro de esta institución se encontraban, por un lado, los «puristas», en su mayoría docentes de la Facultad de Pintura de Moscú, que rechazaban de forma categórica todo encargo de diseño para la artesanía o la industria y abogaban por restablecer el sistema tradicional de educación artística; por otro lado, estaban los «aplicados», que buscaban revalorizar las artes decorativas, pero fueron los llamados «constructivistas y productivistas» los que se oponían al arte de caballete y a las artes decorativas. Propugnaban la integración del arte en el campo de la producción y en la vida cotidiana como parte de un nuevo lenguaje adscrito a los ideales revolucionarios, entre ellos se encontraban Ródchenko y Popova, junto con Tatlin y El Lissitzky. Son considerados los primeros diseñadores industriales soviéticos que trataron de subordinar la escuela estatal a los intereses de este nuevo tipo de formación

²¹² TOCA, A. (2016). «Una enseñanza revolucionaria: los Vkhutemas de Moscú 1920-1930». *Tiempo en Casa*, 25. Universidad Autónoma Metropolitana (p. 5). Los talleres técnicos-artísticos superiores del Estado se fundan en 1920 como fusión de la escuela de pintura, escultura y arquitectura de Moscú y la escuela industrial Stróganov.

vinculado a la producción, en el que los artesanos se convirtieron a un sistema liderado por el diseñador.



Fotografía 27. Estudiantes de la Vkhutemas en clase de arquitectura.

- Hochschule für Gestaltung (HFG) alemana (1953-1968). Max Bill²¹³, arquitecto suizo (1908-1994), planteaba una enseñanza basada en el ejemplo de la Bauhaus, en la cual el artista-diseñador desempeña un papel predominante en el desarrollo del producto. Sin embargo, también estaban los que, sobre todo en los cursos teóricos, buscaban hacer énfasis en la tecnología de los materiales, en la teoría y en los métodos de producción en los estudios relativos al desarrollo de la sociedad industrial, la ciencia, la teoría de la información, la semiótica, la cibernética, la ergonomía, etc. Entre estos últimos se encontraba Tomás Maldonado (Argentina, 1922), quien consideraba el diseño como un proceso sistematizable de manera científica y no intuitiva; bajo su conducción la escuela fue abandonando las directrices de Max Bill. Maldonado afirmaba que «en un mundo determinado por la ciencia y la tecnología era necesario crear un puente entre ciencia y diseño»²¹⁴. El proceso de pasar de una concepción precientífica hacia una científica del diseño no fue nada fácil, a veces incluso traumático, tanto para los docentes como para los alumnos, puesto que la mayoría de los docentes de diseño tenían una experiencia artística, no eran científicos. En cambio, los

²¹³ En 1953 fundó, junto a Inge Aicher-Scholl y Otl Aicher, la HFG en Ulm, Alemania, escuela de diseño que continuaba la tradición de la Bauhaus.

²¹⁴ BONSIEPE, G. (1985). *El diseño en la periferia*. México: Ediciones G. Gili (p. 122).

científicos fomentaron en ocasiones una estéril oposición entre ciencia y diseño, tratando de subordinar el diseño bajo la ciencia.



Fotografía 28. La HFG de Ulm. *Fuente:* Ernst Scheidegger (1955).

- Por último, el movimiento Styling en Estados Unidos (1930). Consistió en una polémica colisión entre ciencia y consumo, es decir, en él se manifiestan las contradicciones entre la aplicación de cuestiones como la aerodinámica o la ergonomía en relación con el desarrollo formal del diseño, sus valores simbólicos y la estilización del producto, con el objetivo de mejorar las ventas. Entre estas cuestiones se conforma la figura del diseñador moderno, entre el diseño de la alta tecnología y el gran consumo²¹⁵.



Fotografía 29. Estudio de diseño Styling en Ford (1950)²¹⁶.

²¹⁵ DE FUSCO, R. (2005). *Historia del diseño*. Barcelona: Santa& Cole.

²¹⁶ SPARKE, P. (2004). *Op. cit.*

Como vemos, muy resumidamente, el artesano se transforma en diseñador industrial y queda fuera del contexto de la producción. Su relación con el arte permanece en un espacio residual, como un colaborador puntual.

Para Moulin las distinciones de los roles se efectúan en torno al grado de utilidad o inutilidad de los objetos que producen; lo explica con estas palabras:

A los efectos de demostrar la especificidad de su producto en relación con los productos del artesano y la industria, los artistas trataron de eliminar de su propia práctica el factor común de las otras dos la conciencia del plan utilitario: la teoría filosófica del arte como la finalidad sin propósito alguno justificó su supervivencia. Al atribuirse el monopolio de la producción de inutilidad sublime y de la diferencia esencial (en oposición a la similitud de los objetos de una serie industrial o a la pequeña diferencia que permite distinguir entre los objetos de la misma serie artesanal).²¹⁷

Precisamente, esta clave que da Moulin sobre la inutilidad del arte y su relación con la producción de objetos es uno de los temas de fondo que pretendemos enriquecer con esta investigación.

Para acotar un poco más estos roles entre la artesanía, las artes aplicadas y el diseño industrial, adjuntamos el cuadro 1 que sobre estas tres prácticas fue elaborado por Aquiles Gay y Lidia Samar²¹⁸. Aunque, como ellos ya advierten, es un hecho demasiado complejo como para resumirlo tan simplificadoamente, nos parece una forma muy clarificadora de distinguir sus ámbitos de trabajo, que dentro de la cultura occidental se siguen percibiendo de modo jerárquico.

Podemos apreciar en el cuadro la posición del artesano, alejado del arte y definido por la habilidad manual, lo popular y el uso. Destacan, en la columna del diseñador industrial, algunas características asignadas en ese momento a ese rol, pero que actualmente se han desplazado hacia el artista contemporáneo. Entre estas funciones estarían:

²¹⁷ MOULIN, R. (1978). «La Genèse de la rareté artistique». *Revue d'Ethnologie Française*, 8 (pp. 241-242).

²¹⁸ GAY, A y SAMAR, L. (1994). *Historia del diseño industrial*. Córdoba (Argentina): Ediciones Tec (p. 233).

	ARTESANIA	DISEÑO INDUSTRIAL	ARTE
MOTIVACIÓN	Satisfacer inquietudes personales o deseos de la comunidad	Satisfacer demandas de la sociedad expresándose en la obra	Satisfacer inquietudes personales y expresarse a través de la obra
DESEO	Reproducir la realidad y lo imaginario	Actuar sobre la realidad para mejorar la calidad de vida	Reproducir o interpretar la realidad
FINALIDAD	Producir objetos para ser usados	Fabricar objetos para ser usados	Producir obras para ser contempladas
CONSUMIR	El pueblo	Las masas y nichos de mercado	Minorías selectas
CONTENIDO	Popular es un símbolo cultural	Modelador de una cultura estética de masas	Individualista
CONDICIONANTES	Factores regionales y actitud empírica	Factores funcionales, estéticos y simbólicos	Factores estéticos y simbólicos
PRODUCCIÓN	Manual, pequeñas series o piezas únicas	Industrial, en serie	Manual, normalmente pieza única
VINCULACIÓN	Con la cotidianidad	Con la cotidianidad, la moda y la tendencia	Con la excepcionalidad
REQUERIMIENTOS	Habilidad manual, sensibilidad	Razonamiento, sensibilidad, planificación, tecnología, especulación intelectual	Habilidad manual, sensibilidad, especulación, intelectual
ACTIVIDAD	Imitación, copia, creación	Investigación, creación	Creación

Cuadro 1. Comparativa entre artesanía, diseño industrial y arte.

Fuente: adaptado de Aquiles Gay Lidia Samar.

- La investigación: cada vez más incorporada a los proyectos artísticos.
- La planificación tecnológica: ya en el centro de muchas de las prácticas de arte.
- La orientación de sus lenguajes hacia la cultura de masas.

Estos aspectos, como ya es obvio, amplían los límites del artista, pero sobre todo explican las necesidades crecientes de colaboración, puesto que requiere:

- Habilidad manual.

- Seriación y reproducción.
- Estrechar la relación con la industria y la tecnología para acceder a determinados procedimientos, *a priori*, fuera de su alcance.
- Conectar su trabajo con la sociedad de masas.

Asimismo, estos roles descritos permanecen acumulados, a modo de estratos históricos, a disposición del artista, empezando con:

- Los talleres artesanos de oficios tradicionales de todo tipo de materiales, como la piedra, la forja, el cuero, etc.
- Los oficios artísticos entendidos como artes aplicadas que han desarrollado la colaboración con el artista desde los inicios del arte moderno, como fundidores, estampadores, ceramistas, talladores, etc.
- Los servicios que puede ofrecer un diseñador industrial, para poder producir obras relacionadas con la industria y sus modos de producción.

Estos perfiles profesionales siguen activos y al servicio potencial del autor y, agrupados en el simple término de *colaboradores*, mantienen las categorías artísticas o industriales.

Sobre la relación entre arte y diseño industrial, vemos valioso aportar la versión de Isaac Díaz Pardo (1920-2012)²¹⁹ como intelectual, artesano y artista, para completar el cuadro 1 de Aquiles Gay y Lidia Samar (1994). Isaac Díaz Pardo, en el cuadro elaborado por él, añade al diseñador industrial un perfil de *arte culto*, que comparte con el artista las mismas fuentes en las que se apoyan su fundamentación histórica y documental y los procedimientos intelectuales. Si pensamos en las situaciones en las que el artista se despoja de su capacidad de realizar él su obra, constatamos que sus tareas se centran en la producción de prototipos o bocetos propios de un diseñador industrial.

²¹⁹ Intelectual, pintor, ceramista, diseñador y empresario.

	ARTE POPULAR	ARTE CULTO	
		Producto industrial	Obra de arte
AUTORÍA	Anónimo, no se conoce autor	Es obra de muchos, en conjunto es anónima	El autor firma su obra entre sus valores se estima la personalidad
CARACTERÍSTICAS	Espontáneo, ignora que está haciendo arte, satisface necesidades	Se hace para satisfacer necesidades	El autor es consciente que está haciendo arte
	Expresión del carácter de un pueblo		Anhela ser universal
ORIGEN DE LAS FORMAS	Subconsciente, cultura subyacente	Consecuencia de una información consciente	Claustro materno
	Artesano	Diseñador	Artista
PROCESO DE PRODUCCIÓN	Manual, más o menos en unidades o series	Productividad, procedimientos, economía, materias primas, semántica	Manual más o menos en unidades o series
	Oficio heredado, tradición familiar	Diseñado por un individuo o un equipo	Oficio generalmente adquirido
PROCESO DE PRODUCCIÓN	Realizado por un solo individuo o clan familiar	Prototipo, especificaciones, fabricación en unidades y series	Realización individual
CARÁCTER	Medios nemotécnicos, escaso de experiencia histórica	Medios nemotécnicos, archivos, libros, aulas que suman la experiencia histórica	

Cuadro 2. Comparativa entre arte y diseño industrial.

Fuente: Isaac Díaz Pardo²²⁰.

²²⁰ DÍAZ, X.; MUÑOZ, L. y RODRÍGUEZ, J. (2001). *Arte industria: Isaac Díaz Pardo*. A Coruña: Colexio de Arquitectos de Galicia.

El diseñador se convertirá en el prototipo de *artista* de la industria de la cultura, diseñador de interiores, de moda o gráfico, y será considerado ya como perteneciente a una categoría artística. La «artistización» de los diseñadores contemporáneos se manifiesta en la «estelarización» de algunos de ellos y su tratamiento como verdaderos artistas, sobre todo, en relación con el precio de sus piezas de ediciones limitadas y el tratamiento de su disciplina por museos y críticos. Los grandes museos como el MOMA o el Pompidou²²¹ organizan retrospectivas de grandes diseñadores como Ron Arand, los hermanos Campana, etc.

Sin embargo, la figura del artesano no tiene un recorrido lineal respecto al arte. Su trayectoria ha estado marcada por su exclusión de ese mundo, pero su acercamiento se va a complejizar durante el siglo XXI. Los planteamientos artesanales del arte han experimentado un resurgimiento por sus implicaciones políticas e ideológicas, como en los casos de la *nueva artesanía*²²² y los talleres fab lab, que trataremos en el apartado 4.4.3. Como colaborador del artista, el artesano permanece en su dimensión de maestro de oficios tradicionales y su aportación dentro de estudios de producción artística, como es el caso de Olafur Eliasson.

Por todo ello y para dimensionar mejor su aportación, queremos hacer especial hincapié en la investigación desarrollada a este respecto por Richard Sennett (2009). Este autor investiga la cultura material desde la orientación pragmática americana²²³, y nos ha servido de inspiración para orientar el tema de la tesis. Pensamos que aporta una óptica que supera una división demasiado rígida entre el hacer y el pensar, aplicable a nuestro estudio de la colaboración entre artistas y técnicos en arte contemporáneo, pues Sennett desplaza la figura histórica del artesano hacia el contexto tecnológico actual. Su reflexión se enmarca bajo la idea «el hacer es pensar». El propio Sennett lo expresa con estas palabras:

El término artesanía se aplica casi siempre a los trabajadores manuales y designa la búsqueda de calidad en la construcción de un violín, un reloj o una cazuela. Es una acepción demasiado restringida del término. También existe la artesanía mental, como la que se da en el esfuerzo por escribir con claridad, mientras que la artesanía social podría residir en la habilidad para forjar un matrimonio viable.

²²¹ LIPOVETSKY, G. y SERROY, J. (2015). *La estetización del mundo*. Barcelona: Anagrama (p. 200).

²²² CASSEL, V. (ed.) (2010). *Hand + Made: The Performative Impulse in Art and Craft*. Houston: Contemporary Arts Museum. Su relación con la *performance*, el movimiento feminista.

²²³ El pragmatismo es una escuela filosófica creada en los Estados Unidos a finales del siglo XIX por Charles Sanders Peirce, John Dewey y William James. Su concepto de base es que solo es verdadero aquello que funciona y, por tanto, se enfoca en el mundo real objetivo.

Nos interesa integrar esta idea de *artesanía mental* y *artesanía social* en nuestro estudio para revalorizar las aportaciones de colaboradores a los proyectos de arte contemporáneo, que corren el peligro de limitarse a entenderse exclusivamente como una mera ejecución mecánica de un proyecto. Así, Sennett continúa:

Una definición amplia de artesanía podría ser la siguiente: hacer algo bien por el simple hecho de hacerlo bien. En todos los campos de la artesanía intervienen la autodisciplina y la autocrítica; son importantes los modelos, y la persecución de la calidad se convierte teóricamente en un fin en sí mismo. El trabajo artesanal pone el énfasis en la objetivación.²²⁴

Las características que apunta —autodisciplina, autocrítica— se pueden aplicar a un proyecto artístico desde la perspectiva subalterna de un artesano. Estas se extienden desde el trabajo material a sus capacidades de trabajo en equipo, y así lo explica él:

El argumento que he presentado en este libro sostiene que el oficio que consiste en producir objetos físicos proporciona una visión interior de las técnicas de la experiencia capaces de modelar nuestro trato con los demás. Tanto las dificultades como las posibilidades de hacer bien las cosas se aplican al establecimiento de relaciones humanas.²²⁵

En la actualidad, como ya hemos apuntado, el concepto del *artesano* experimenta un resurgimiento gracias al mundo digital, como descubre Sennett. Este se refiere especialmente a las comunidades de código abierto Linux, con la creación de comunidades de colaboración inspiradas en la figura arquetípica e histórica del artesano. Entendemos que podemos aplicar las competencias que para Sennett posee el artesano a las requeridas para la participación en un proyecto artístico, pues desde su enfoque se superan las viejas categorías de oficios artísticos o diseñadores industriales. Estas son algunas de ellas:

- La motivación intrínseca.
- La autodisciplina y la autocrítica.
- El conocimiento específico sobre los hechos a través del contacto con la materia.
- La excelencia y la calidad por encima de la producción.
- Los problemas que aparecen al separar mente de trabajo manual.

²²⁴ SENNETT, R. (2009). *Op. cit.* (p. 92).

²²⁵ SENNETT, R. (2009). *Op. cit.* (p. 92).

Además, es relevante destacar la dinámica del trabajo del artesano respecto a la gestión del poder y su legitimación en la toma de decisiones de un proyecto:

En el trabajo artesanal tiene que haber un superior que establezca patrones y que dé formación. En el taller las desigualdades de habilidad y experiencia se convierten en un asunto de relaciones personales. El taller exitoso depositará la autoridad legítima en personas, no en derechos y deberes preestablecidos en el papel.

Por tanto, según Sennett, las relaciones están definidas desde el conocimiento y no desde los derechos; asunto que esperamos contrastar en el estudio de campo. En este sentido, las dinámicas de jerarquías y comunicación en un taller artesano lo describen así:

Más satisfactoria es la siguiente definición del taller: espacio productivo en el que las personas tratan las cuestiones de autoridad en relaciones cara a cara. Esta austera definición no solo atañe a quién manda o a quién obedece en el trabajo, sino también a las habilidades como fuente de la legitimidad del mando o de la dignidad de la obediencia. En un taller, las habilidades del maestro pueden valerle el derecho a mandar, y aprender de ellas y asimilarlas puede dignificar la obediencia del aprendiz o del oficial.²²⁶

Esta característica es uno de los ejes que atraviesa nuestra investigación, tanto en este capítulo como en el trabajo de campo del capítulo 6, donde ahondaremos en el tipo de relación establecida entre el artista y los colaboradores. En otro momento Sennett dice:

Tener «autoridad» es algo más que ocupar un lugar honorable en una red social. Para el artesano, la autoridad reside igualmente en la cualidad de sus habilidades. Y en el caso del orfebre, las buenas habilidades que establecía la autoridad del maestro eran inseparables de su ética. Este imperativo ético se expresaba a través de una actividad puramente técnica, el aquilatamiento, que daba al orfebre su valor económico.

Además, Sennett ve en el artesano la actitud adecuada para interaccionar con la tecnología equilibrando el conocimiento aportado con los programas informáticos, de hecho, alude específicamente al programa AutoCAD²²⁷, con el conocimiento destilado de la experiencia con los materiales, en este caso el dibujo manual.

El diseño asistido por ordenador podría servir como emblema de un gran desafío que la sociedad moderna debe afrontar: el de pensar como artesanos que hacen un buen uso de la tecnología. «Conocimiento encarnado» es una expresión actual de moda en

²²⁶ SENNETT, R. (2009). *Op. cit.* (p. 72).

²²⁷ Conocido *software* utilizado en arquitectura para realizar planos y alzados de los proyectos.

las ciencias sociales, pero «pensar como artesano» no es solo una actitud mental, sino que tiene también una importante dimensión social.

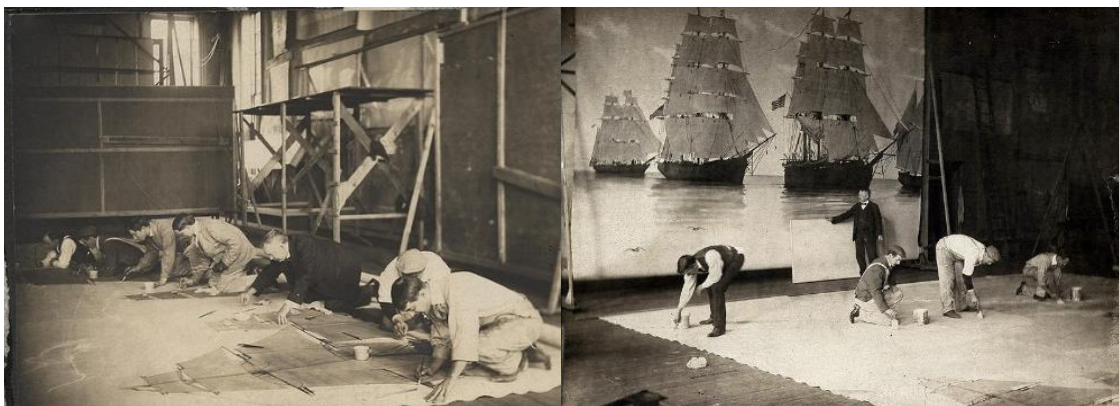
Otra idea que aporta Sennett respecto al artesano y aplicable a la colaboración artística es el criterio de la experiencia práctica del artesano, enfrentado al criterio de la perfección propia de la tecnología o el arte. En este aspecto nuestro autor destaca la capacidad de llevar adelante las ideas y proyectos superando los conflictos que resultan de esa oposición de ideas de perfección, a veces identificadas con el artista.

Por último, cabe incidir en la visión *idealizada* que Sennett propone del artesano, aunque no por ello menos inspiradora. Su referencia simbólica a Hefesto como representante de unos valores que podrían formar parte de una nueva cultura material:

La figura de Hefesto cojo, orgulloso de su trabajo, aunque no de sí mismo, representa el tipo más digno de persona a que podamos aspirar. En diferentes momentos de la historia occidental, la actividad práctica ha sido degradada, se la ha divorciado de objetivos supuestamente superiores. La habilidad técnica ha sido desterrada de la imaginación; la realidad tangible, cuestionada por la religión, y el orgullo del trabajo propio, considerado como un lujo.²²⁸

Se refiere Sennett a los valores olvidados del trabajo material y técnico que conllevan un carácter impersonal y que han ido perdiendo visibilidad frente a la identidad de los autores diseñadores o artistas. Nosotros pretendemos evaluar en nuestro estudio estas contribuciones invisibles al arte contemporáneo.

4.1.2. *El asistente del artista contemporáneo*



Fotografía 30. Asistentes ejecutando un cuadro de Francis Davis Millet.

²²⁸ SENNETT, R. (2009). *Op. cit.* (p. 18).

La figura clásica del ayudante del artista que trabaja en su estudio se conoce con el término de *asistente*²²⁹. El uso del término permanece como una etiqueta, mientras que sus funciones se han ido extendiendo e incluyendo muy variados servicios, por lo que se ha convertido en una forma que engloba gran variedad de perfiles profesionales y competencias.

Un asistente trabaja para un artista ya establecido que, con un mercado que le demanda un ritmo de producción, se ve obligado a contratar personal subalterno para dinamizar su producción y, a la vez, le dedicar más tiempo al trabajo meramente creativo. Sin embargo, el asistente, en su origen, tenía un marcado carácter formativo: realizaba actividades secundarias dirigidas y tareas mecánicas, en función de las necesidades del artista, tales como preparar lienzos, pintar fondos, realizar labores menores con más o menos responsabilidad.

Aunque también puede formar parte de un taller más amplio en el que colabora en la realización de las piezas, a las órdenes del artista, siguiendo el viejo esquema ya presentado de aprendiz, oficial y maestro. En la medida en que este rol se ha ido desarrollando, ha ido asumiendo todo tipo de actividades, poniendo en cuestión, cada vez más, el mito romántico del artista solitario que aún hoy sigue formando parte del imaginario colectivo.



Fotografía 31. Andy Warhol y Gerard Malanga en The Factory serigrafiando *Campbell's Soup* (1965).

El origen del asistente en arte contemporáneo se produce entre los años 1960 y 1970, transformando el estudio del artista en una pequeña «línea de montaje»²³⁰; concretamente, se inicia con los modos de producción de Andy Warhol. En su estudio

²²⁹ Que asiste, que ayuda o auxilia.

²³⁰ *Breaking Away from the Assembly Line*. Véase https://darkandlofi.wordpress.com/2010/03/17/artists_assistants (consultado el 18-02-2016).

The Factory colabora con numerosos asistentes que le ayudan a mantener una abundante producción. Entre estos asistentes se encuentran Cutrone o Morrissey y Gerard Malanga²³¹, que participó en la producción de muchas de sus serigrafías, pinturas, películas o coreografías. Trabajaron en estrecha colaboración durante el periodo más creativo, de 1963 a 1970²³², lo que le sirvió para que el *The New York Times*²³³ se refiriera a él como el «socio más importante de Andy Warhol». En 2005, Gerald Malanga demandó al coleccionista John Chamberlain²³⁴, pues poseía el cuadro *351 Johns*, y afirmaba que él mismo lo había producido en 1971 en su estudio de Great Barrington, como homenaje a Warhol y que este nunca supo de su existencia. Esta anécdota muestra hasta qué punto los procedimientos de Warhol provocaban una disolución de su autoría en una consciente estrategia de unir la producción del artista y la producción mecánica²³⁵. De igual manera, las diferentes producciones de la *Caja Brillo* produjeron una gran confusión sobre su catalogación, entre la supervisión personal del autor o supuestos permisos para su producción o sellos de autenticación²³⁶.

Los métodos de trabajo del artista pop, con colaboraciones masivas de asistentes en la producción, han suscitado dudas por parte del mercado de la autenticidad de ciertas obras suyas. Algunas de ellas fueron ejecutadas en grandes ediciones que dejaron de ser firmadas o numeradas y otras, producidas de modo industrial en Estiria Studios Inc.²³⁷, entre otros talleres.

²³¹ Nacido en el Bronx, estudió poesía y dirección de cine en la Universidad de Cincinnati. Desde 1963 hasta 1970 fue un estrecho colaborador de Andy Warhol, con quien fundó la revista *Interview* en 1969 y tuvo diversas colaboraciones cinematográficas.

²³² En diciembre de 1970, dejó el estudio de Warhol para dedicarse a su trabajo en el campo de la fotografía.

²³³ Artículo de *The New York Times* del 17-2-1992.

²³⁴ THOMPSON, D. (2001). *La supermodelo y la Caja Brillo*. Barcelona: Ariel (p. 73).

²³⁵ THOMPSON, D. (2001). *Op. cit.* (p. 71).

²³⁶ THOMPSON, D. (2001). *Op. cit.* (p. 74).

²³⁷ KINSELLA, E. *The Trouble with Warhol*. Véase <http://www.artnews.com/2011/04/01/the-trouble-with-warhol>. Consultado el 27-01-2016. Warhol empleó varios talleres de impresión industrial cuando la demanda de su trabajo aumentó. Estiria Studios Inc., Alexander Heinrici y Rupert Jasen Smith, quien hizo la mayor parte de su impresión. Otras que utilizó incluyen Salvatore & Co., responsable de las latas de sopa, y Aetna Group, que desarrolló su serie de las flores. Véase <http://revolverwarholgallery.com/andy-warhol-screenprints-process-history/> (consultado el 13-8-2016).



Fotografía 32. Andy Warhol y Gerard Malanga serigrafiando *Cajas Brillo*, The Factory.

Estas problemáticas de catalogación o autenticación han hecho que los artistas que utilizan muchos asistentes, hoy en día, cuiden minuciosamente este tema. Para ello disponen de asesores legales y documentos de confidencialidad firmados por todos sus asistentes con los que se aseguran la protección de su *copyright*²³⁸. Este inicio de la industrialización de los procesos artísticos se centra en su relación con el mercado y la selección de modos de producción que imposibilitan determinar la autoría de la obra mediante la huella humana. Este desarrollo culminó en el panorama posterior a Warhol con la adopción paulatina de estas estrategias de producción por artistas preminentes.

En la actualidad, los asistentes son parte elemental del mundo del arte, y los artistas suelen emplearlos en los siguientes papeles:

- *Asistentes poco cualificados*. Generalmente se trata de estudiantes de arte que ayudan a ejecutar proyectos sencillos con tareas rutinarias y repetitivas. A veces pueden trabajar en su propia obra durante el tiempo libre y, ocasionalmente, lo hacen de forma gratuita, como pasantes o meritorios²³⁹.
- *Asistentes cualificados*. Pueden ayudar a ejecutar el encargo de una obra o de sus partes para la construcción de una escultura a gran escala o pinturas que requieren habilidad y experiencia, posproducción, etc. Las condiciones de

²³⁸ Véase el apartado 6.4.4, dedicado a las empresas de producción de los artistas-marca.

²³⁹ *Meritorio*, término muy extendido en otras profesiones, como el teatro o el cine, en la actualidad ha sido sustituido por la figura del becario que ha intentado darle forma legal.

trabajo son muy variables y negociables. El asistente puede trabajar en el estudio o casa del artista o en el espacio expositivo en el que se instalan las obras de su empleador.

- *Asistentes especialistas.* Tienen un carácter de asesores y productores en alguna profesión o disciplina concreta (ingenieros, matemáticos) con una fuerte involucración con el proyecto.
- *Asistente personal.* Este término se quiere referir a la cercanía con el artista, pero puede englobar diferentes funciones, como supervisor de proyecto, de temas financieros, como administrativo o secretario personal.

Desde el punto de vista físico, la actividad del asistente puede ser muy exigente: mover obras de arte, viajar, trabajar largas sesiones, ayudar a la construcción de obras de gran formato, muchas horas de trabajo repetitivo y mecánico, en algunas ocasiones pueden tener problemas de toxicidad o seguridad en las labores que desempeñan y algunos de los trabajos son a tiempo parcial, por lo que se pueden mantener otras actividades; motivos todos ellos por los que se tiende a contratar a jóvenes. El artista joven que trabaja como asistente espera formar una cartera de clientes y contactos suficientes para poder mantenerse e independizarse del artista para el que trabaja²⁴⁰, por lo que tiende a ser un trabajo transitorio. Sin embargo, algunos asistentes llegan a desarrollar relaciones a largo plazo y trabajan para los artistas durante décadas²⁴¹.

La forma de acceder a estos puestos de trabajo a menudo es a través del *boca a boca* o con tabloneros de anuncios de las escuelas de arte. Estos trabajos se demandan principalmente en las ciudades que son grandes centros de arte, como Nueva York, Londres o Tokio, donde el número de artistas preeminentes es mayor.

Por su amplia gama de funciones es difícil establecer un salario tipo. En Londres una referencia para el salario de un trabajador no cualificado, hoy por hoy, puede considerarse diez libras la hora²⁴², aunque puede incluir beneficios de diferentes tipos, como asistir a fiestas, regalos ocasionales o conocer gente para satisfacer la aspiración de introducirse en el cerrado mundo del arte, hacer contactos y adquirir experiencia.

²⁴⁰ Véase <http://myjobsearch.com/careers/artists-assistant.html> (consultado el 10-7-2016).

²⁴¹ Véase <http://fineart.about.com/od/Other-Careers-In-The-Arts/p/Profile-Of-Art-Studio-Assistant-Career.htm> (consultado el 10-7-2016).

²⁴² Véase <http://myjobsearch.com/careers/artists-assistant.html> (consultado el 10-7-2016).

Además de ayudar al artista, es común que el asistente desarrolle una relación personal con él. Por ejemplo, es conocida la relación de David Hockney y su exasistente Charlie Scheips²⁴³, ahora curador. Tal vez en este caso, esta amistad es posible por el hecho de que no están compitiendo como artistas. Sin embargo, difiere del caso de David Dawson el asistente de Lucian Freud, pintor por propio derecho, que llegó a ser llamado *Dave el Esclavo* por su maestro²⁴⁴.

El asistente ayuda al artista a adaptarse a las exigencias de las industrias de la cultura. Es decir, no solo a su nivel de productividad, sino a sus formas de organizar, a su gestión, a la agenda del artista e, incluso, llega a planificar su vida social y profesional. Como muestra nos sirven las competencias exigidas a un asistente de artista en prácticas publicadas en la red, en una oferta de trabajo:

²⁴³ Dada su amistad, el artista realizó *Autorretrato con Charlie* (2005), que ha sido adquirida por la National Portrait Gallery.

²⁴⁴ STUART, J. *The Chapman Brothers on Life as Artists' Assistants: "We Did our Daily Penance"* (23-3-2013). Véase <http://www.theguardian.com/artanddesign/2013/mar/23/artists-assistants-chapman-brothers> (consultado el 6-2-2015).

Funciones por desarrollar:

- Elaboración de dosieres y documentación de artista.
- Elaboración y presentación de proyectos a convocatorias, premios, ayudas y subvenciones.
- Seguimiento y recopilación de información de convocatorias de premios, ayudas y subvenciones.
- Tareas de promoción y comunicación de la labor del artista.
- Elaboración de bases de datos de agentes e interlocutores del sector.
- Gestión de redes sociales.
- Gestión administrativa.
- Conocimientos requeridos: estudiantes de últimos cursos o licenciados de disciplinas relacionadas con la gestión cultural, el arte, la cultura y la comunicación.
- Conocimiento experto de ofimática.
- Imprescindibles nociones básicas de diseño gráfico.
- Habilidades avanzadas de redacción de documentos.
- Uso habitual de las redes sociales y conocimiento de su funcionamiento.
- Nivel avanzado de inglés. Se valorará el dominio de otros idiomas.
- Otros: actitud proactiva con capacidad de propuesta. Habilidades sociales y de trabajo en equipo. Capacidad de comunicación, análisis y síntesis.²⁴⁵

Destacamos en estas habilidades la capacidad de comunicación y gestión que se suelen requerir en cualquier puesto relacionado con la empresa y el *marketing*. Sin duda, esto evidencia la adaptación de la profesión de artista a los modos de la industria cultural.

Aun así, el trabajo de asistente es una oportunidad de aprendizaje y acercamiento a un mundo de difícil acceso. Responde, en la actualidad, a las exigencias productivas de las grandes marcas del arte insertadas muchas veces en un acelerado ritmo productivo, para aprovechar los contextos favorables del mercado del arte y otorga al asistente la posibilidad de conocer los entresijos del sistema, el acceso a las inauguraciones, a los críticos, etc., introduciéndose en un mundo cerrado en el que podría ir ascendiendo.

Algunos ejemplos de asistentes convertidos en artistas son Anthony Caro, que fue asistente de Henri Moore; Sarah Morris, que trabajó para Jeff Koons²⁴⁶; Liam Gillick lo hizo para Michael Craig-Martin²⁴⁷; Marc Quinn fue asistente de Barry Flanagan, y Ed

²⁴⁵ Oferta de trabajo encontrada en <http://www.cultunet.com/es/recursos-culturales/asistente-de-artista-en-practicas> (consultado el 6-2-15).

²⁴⁶ Breaking Away from the Assembly Line. Véase <https://darkandlofi.wordpress.com/category/art/> (consultado el 18-02-2016).

²⁴⁷ *Idem*.

Fornieles trabajó para Anish Kapoor²⁴⁸. El escultor Richard Wentworth, quien fue asistente también de Moore, explica su experiencia y su carácter formativo así:

Cualquier estrecha colaboración consiste en el intercambio de energía y paciencia y habilidad [...]. Mucho más divertido si hay episodios de coaprendizaje. Henry fue generoso y me dijo todo tipo de cosas «sabias», que todavía recuerdo.²⁴⁹

Alude a su relación como una posibilidad de aprendizaje para el asistente y a ciertas ocasiones en las que, incluso, puede intervenir en el proceso creativo. Los hermanos Chapman fueron asistentes, a su vez, de Gilbert and George, pero explican su experiencia con tono irónico, donde dejan claro la falta de creatividad de sus tareas:

Fue un trabajo duro desde cualquier punto de vista [...]. No había absolutamente ninguna aportación creativa. Fueron muy educados y fue interesante oírlos hablar, como fue penosa nuestra penitencia diaria. [...] Coloreamos sus fotos. Coloreamos los penes de Gilbert y George durante ocho horas al día.²⁵⁰

Ellos, a su vez, explican cómo ven ahora a sus propios asistentes, como una evolución hacia relaciones laborales centradas en lo económico y en la rentabilidad:

Nosotros les pagamos bien, y ellos se hartan de buenos momentos. En lo que a mí respecta, tener un asistente multiplica lo que puedo hacer. [...] No tenemos tiempo para aprender una habilidad, y podemos evitar molestarnos en aprenderla [...]. Creo que es increíblemente condescendiente involucrarse en la supervisión de su desarrollo artístico. Esos gestos paternales, filantrópicos son completamente ajenos a nosotros. No estamos aquí para guiarlos. Ellos están aquí para trabajar para nosotros.

Constatamos en estas declaraciones la variedad de relaciones entre artista y asistente, y la disolución de los lazos pedagógicos que poseían en su origen. Aunque, en sus declaraciones, los Chapman admitían que permitían a sus asistentes trabajar en su obra personal en un espacio habilitado para ello²⁵¹, se desvinculan de cualquier influencia artística y actitud paternalista hacia ellos, lo que no desmiente el beneficio para el asistente de entrar en contacto con el circuito de influencias del arte.

En esta línea, Tracey Emin ofrece un consejo revelador: «Si quieres ropa buena consigue un trabajo en una tienda de ropa, si quieres aprender sobre el arte conviértete

²⁴⁸ STUBBS, P. *Whose Work is it Really? On the Much-Maligned Role of the Artist's Assistant*. Véase <http://www.artslant.com/ew/articles/show/41403> (consultado el 10-7-2016).

²⁴⁹ STUART, J. *The Chapman Brothers on Life as Artists' Assistants: "We Did our Daily Penance"* (23-3-2013). Véase <http://www.theguardian.com/artanddesign/2013/mar/23/artists-assistants-chapman-brothers> (consultado el 6-2-2015).

²⁵⁰ *Idem*.

²⁵¹ *Idem*.

en asistente de un artista». Tracey Emin emplea a cuatro asistentes²⁵² que ayudan tanto con la fabricación de arte como con el funcionamiento de la oficina y, de igual manera, el equipo de Gavin Turk abarca a unas seis personas.

La cantidad de asistentes utilizados varía ostensiblemente cuando nos referimos a artistas de éxito comercial con volúmenes de producción superiores y gran capacidad de comercialización y exhibición. Son los casos de Jeff Koons, con 120²⁵³ asistentes; Damien Hirst, que llegó a tener 250²⁵⁴, o Takashi Murakami, quien puede llegar a trabajar con 100²⁵⁵ asistentes. Sus procedimientos están cercanos a la industria convencional y la organización empresarial contemporánea. Estos casos los trataremos más adelante como uno de los fenómenos de producción artística que definen más radicalmente la figura del fabricante de arte.



Fotografía 33. Asistentes de Jeff Koons; capturas del vídeo *Jeff Koons: Money & Value* | ART21
Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=jl1zyCzQ_BQ.

Como hemos dicho anteriormente, el asistente cualificado puede tener perfiles muy especializados, que pueden ir desde impresores, ingenieros a taxidermistas. Los términos entonces son confusos, pues se pueden referir a ellos como *asistentes* si la relación es continuada o están contratados dentro del estudio del artista o como *colaboradores* cuando la relación es más esporádica o su contribución es más significativa. En el cuadro 3, se puede ver un resumen de la relación de los diferentes roles expuestos en este apartado.

²⁵² Breaking Away from the Assembly Line. Véase <https://darkandlofi.wordpress.com/category/art/> (consultado el 18-02-2016).

²⁵³ THOMPSON, J. (2009). *El tiburón de 12 millones de dólares*. Barcelona: Ariel.

²⁵⁴ THOMPSON, J. (2009). *Op. cit.*

²⁵⁵ Véase apartado 6.4.4.

	ARTESANO	MAESTRO OFICIOS ARTÍSTICOS	ASISTENTE	ARTISTA
MOTIVACIÓN	Satisfacer inquietudes personales o deseos de la comunidad	Satisfacer demandas del artista	Satisfacer demandas del artista	Satisfacer inquietudes personales y expresarse a través de la obra
DESEO	Reproducir la realidad y lo imaginario	Integrarse en el sistema del arte	Aprendizaje e integrarse en el sistema del arte	Reproducir o interpretar la realidad
FINALIDAD	Producir objetos para ser usados	Producir el proyecto del artista	Ayudar a materializar el proyecto del artista	Producir obras para ser contempladas
CONSUMIDO	El pueblo	Artista preeminente	Artista preeminente y minorías selectas	Minorías selectas
CONTENIDO	Popular es un símbolo cultural	Potenciar la productividad del artista	Potenciar la productividad del artista	Individualista
CONDICIONANTES	Factores regionales y actitud empírica	Factores funcionales, y temporales	Factores funcionales, y temporales	Factores estéticos y simbólicos
PRODUCCIÓN	Manual, pequeñas series o piezas únicas	Industrial en serie, repetitivo	Industrial en serie, repetitivo	Manual normalmente pieza única
VINCULACIÓN	Con la cotidianidad	Con la rutina	Con la rutina	Con la excepcionalidad
REQUERIMIENTOS	Habilidad manual, sensibilidad	Habilidad manual, sensibilidad, actitud proactiva	Habilidad manual, sensibilidad, actitud proactiva	Habilidad manual, sensibilidad, especulación intelectual
ACTIVIDAD	Imitación copia, creación	Reproducción, seriación	Reproducción	Creación

Cuadro 3. Comparativa de la relación entre artesano, maestro, asistente y artista.

Fuente: adaptado de Aquiles Gay y Lidia Samar²⁵⁶.²⁵⁶ GAY, A y SAMAR, L. (1994). *Op. cit.* (p. 233).

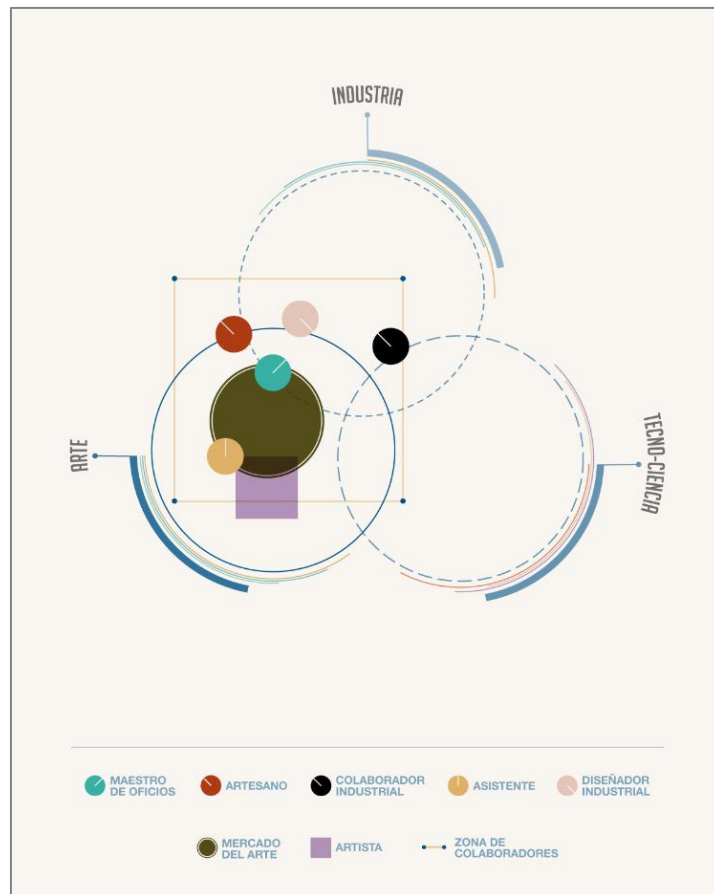


Gráfico 3. Posiciones de los principales roles del artista antes de 1970.

Fuente: elaboración propia.

En el gráfico podemos observar, a modo de resumen, los siguientes aspectos:

- El artesano realiza su trabajo generalmente desde fuera del estudio del artista y del mundo industrial. No tiene participación personal, aunque se pueden incluir en los equipos de un artista contemporáneo.
- El maestro de oficios artísticos tradicionales se refiere a colaboradores puntuales de medios artísticos cercanos al mercado del arte: grabadores, fundidores, etc.
- El diseñador industrial está relacionado con la fabricación en la que es necesaria la producción industrial.
- El asistente, en cambio, establece una mayor colaboración, más cercana con el artista. Puede tomar decisiones de relevancia o ser un operario que realiza tareas mecánicas.
- La zona de colaboradores se extiende desde las áreas de la industria hacia la de la tecnología, desarrollando otros perfiles bajo el fenómeno del *espacio expandido* del artista.

4.2. Rosalind Krauss y el *espacio expandido* del colaborador técnico

La evolución del colaborador técnico corre paralela a la de los artistas y sus necesidades expresivas, conceptuales y de producción, por ello, para entender el actual papel del

colaborador técnico, es imprescindible entender la evolución de la actitud de los artistas hacia sus medios de producción.

Hemos intentado explicar anteriormente cómo el artista busca apoyo en artesanos, asistentes de todo tipo o especialistas en medios específicos, tendencia que se verá ampliada por las necesidades técnicas de los artistas que, cada vez menos restringidas a medios tradicionales, se irán extendiendo a todas las competencias, más allá de géneros y medios. Este salto se inaugura conceptualmente con la iniciativa duchampiana de «transportar» objetos no artísticos hacia el campo del arte, pero será en los años sesenta y setenta cuando se produzca una inflexión en la forma de entender el arte, que impulsará los modos de producción hacia modos no artísticos, y que va a condicionar el crecimiento de la necesidad del colaborador técnico.

Para rastrear estas nuevas formas del colaborador técnico, creemos clarificador utilizar el concepto de *espacio expandido* acuñado por Rosalind Krauss (1941). Esta noción ha supuesto una tabla de salvación para explicar muchas de las transformaciones que ha experimentado el arte contemporáneo, y ha servido de punto de partida de una renovada *genealogía artística*²⁵⁷.

Rosalind Krauss se ha convertido, con sus estudios sobre el minimalismo y el conceptualismo, en una de las críticas de arte más importantes del siglo XX. En 1978 publicó sus reflexiones sobre la escultura contemporánea bajo el título *La escultura en el campo expandido*, en gran medida influida por pensadores como Maurice Merleau-Ponty, Roland Barthes y Jacques Derrida. Este estudio supuso una oposición a los planteamientos puristas del arte expresionista americano²⁵⁸ y una defensa de las propuestas transgresoras del arte de estas décadas.

Nos interesa resaltar una de sus aportaciones más relevantes: su afirmación de que el arte en la década de 1970 había entrado en la era «posmedio», en la que los medios artísticos habían dejado de ser el eje que estructuraba la investigación del artista. Lo explica así en el caso de la escultura:

Esta suspicacia sobre una carrera que se mueve continua y erráticamente más allá del dominio de la escultura deriva, sin duda, en la exigencia modernista de pureza e independencia de los diversos medios (y así la necesaria especialización del

²⁵⁷ Aunque esta vinculación *historicista* era algo que ella misma rechazaba como parte de la inhabilitación de las lecturas del arte de vanguardia de su tiempo, pues pretendía romper estos hábitos para justificar ideológicamente las propuestas de cambio en el arte.

²⁵⁸ Nos referimos a los presupuestos defendidos por Clement Greenberg.

practicante dentro de un medio dado). Pero lo que parece ecléctico desde un punto de vista puede verse como rigurosamente lógico desde otro, pues dentro de la situación del posmodernismo, la práctica no se define en relación con un medio dado —escultura—, sino más bien en relación con las operaciones lógicas en una serie de términos culturales, para los cuales cualquier medio —fotografía, libros, líneas en las paredes, espejos o la misma escultura— puede utilizarse.²⁵⁹

El salto que Krauss proponía era que el arte estaba desbordando sus disciplinas técnicas, cualitativa y cuantitativamente, en la utilización de los medios. El artista estaba rompiendo con su adscripción a una técnica concreta (artística o no), y estaba abriéndose a la utilización de cualquier procedimiento (artístico o no). Esto, en la práctica, suponía un alejamiento definitivo de las pericias técnicas, una renuncia a la maestría, que se dejaba en manos de los especialistas o resultaba indiferente. Lo que primaba eran «las operaciones lógicas de una serie de términos culturales» sobre las operaciones materiales y procedimentales. La libertad del artista impulsaba las posibilidades de producción, concentrándose en las *operaciones simbólicas*.

Según Krauss, el arte «posmedio» no trata de producir a través de un medio artístico puro, ni tampoco constituye una protesta a la comercialización y mercantilización, sino que representa una liberación del confinamiento de la teoría del arte tradicional y un reforzamiento de la creatividad de los autores.

El campo expandido que caracteriza este dominio del posmodernismo posee dos rasgos que ya están implícitos en la descripción anterior. Uno de ellos concierne a la práctica de los artistas individuales; el otro tiene que ver con la cuestión del medio. En estos dos puntos las condiciones limitadas del modernismo han sufrido una ruptura lógicamente determinada.²⁶⁰

Krauss encontró en el arte de Marcel Duchamp o Man Ray obras «expandidas» que no compartían el simbolismo de significados universales²⁶¹ del arte anterior, sino que buscaban otra forma de acceder a la sociedad. Desde un punto de vista más técnico, estos artistas dadaístas ya habían iniciado una disolución de las técnicas tradicionales que tendía a integrar los medios no artísticos. De hecho, Krauss localiza entre los años 68 y 70 la irrupción de artistas que inauguran una *ruptura histórica*, con el nombre de posmodernistas como Robert Morris, Robert Smithson, Michael Heizer, Richard Serra, Walter De Maria, Robert Irwin, Sol Lewitt o Bruce Nauman.

²⁵⁹ KRAUSS, R. (1983). *La escultura en el campo expandido*. Barcelona: Kairos (p. 74).

²⁶⁰ KRAUSS, R. (1983). *Op. cit.* (p. 72).

²⁶¹ WOLF, J. *Rosalind Krauss*. Véase <http://www.theartstory.org/critic-krauss-rosalind.htm> (consultado el 6-7-2016).

Para explicar la expansión de las prácticas artísticas, Rosalind Krauss se basa en un modelo matemático llamado *grupo de Klein*²⁶², que consiste en un grupo de conceptos opuestos en el que se incluyen la posibilidad de lo no artístico y asumir sus límites de exclusión como campos del arte: «Por medio de esta expansión lógica de una serie de binarios se transforma en un campo cuaternario, que refleja la oposición original y, al mismo tiempo, la abre»²⁶³. Esta pirueta teórica explica claramente la dispersión del arte contemporáneo en la vida contemporánea que va a fundamentar gran parte de las propuestas de vanguardia, pero sobre todo ilustra los procesos que han entretejido los valores artísticos con los modos de vida²⁶⁴ y, por ende, con los de la producción.

Con este esquema podemos aplicar fácilmente el concepto del *campo expandido* a la labor de los ayudantes técnicos para explicar el progresivo aumento de su actividad desde los años sesenta. El espacio de producciones para el arte se abre a campos no específicos del arte, consignando variantes que comparten potenciales características artísticas, pero que no están dentro del arte. A estos conceptos, Krauss los llama «neutros». Así, los procesos de producción que están fuera del arte se han ido adaptando coyunturalmente a productos con características artísticas o estetizadas. Un ejemplo sería la colaboración de artistas con empresas metalúrgicas o que producen piezas para la arquitectura con connotaciones estéticas no consideradas propiamente artísticas.

Del mismo modo, la producción de objetos de consumo ha sufrido un progresivo proceso de estetización por medio del diseño, que ha *sensibilizado* la calidad de casi cualquier tipo de producto y, al mismo tiempo, la producción masiva de objetos de bajo coste e ínfima calidad ha dinamizado los procesos de producción. Ambos procesos han evolucionado, junto con la alta tecnología, para flexibilizar y estetizar la capacidad de producción de todo tipo de objetos.

²⁶² El grupo de Klein o grupo de cuatro de Klein, llamado así en honor al matemático alemán Felix Klein, es el grupo formado por cuatro elementos donde cada elemento es el inverso de sí mismo.

²⁶³ KRAUS, R. (1983). *Op. cit.* (p. 283).

²⁶⁴ RIFKIN, J. (2002). *La era del acceso*. Barcelona: Paidós. Estado y Sociedad (p. 192). Los efectos de la música *rock* y de las nuevas formas de arte y danza sobre el espíritu de la generación *baby boom* de los años sesenta y setenta atestiguan el poder del arte para expresar significados sociales y crear valores comunes.

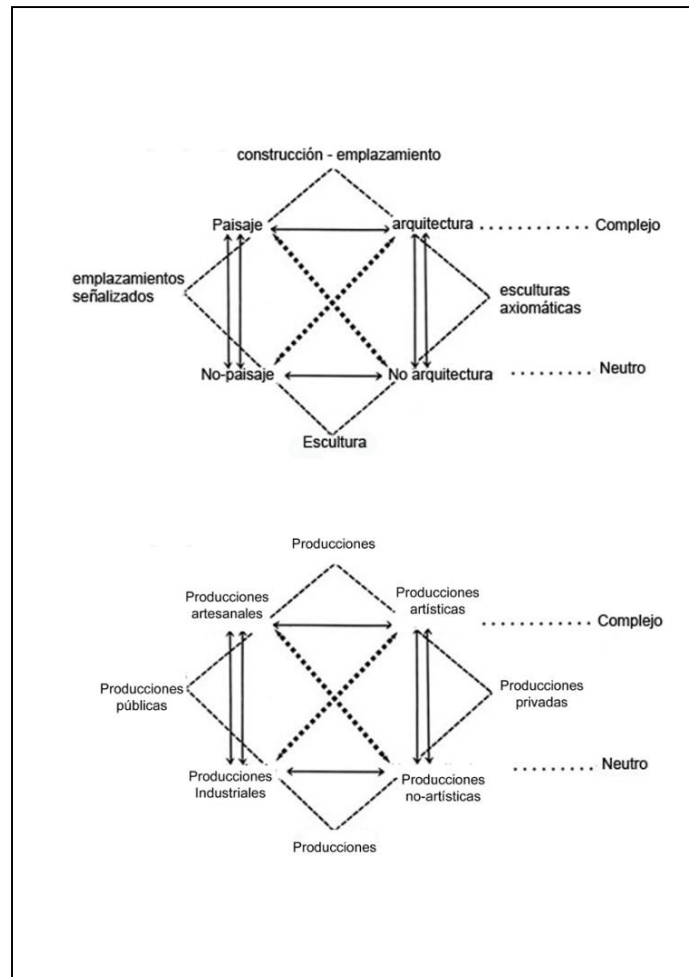


Gráfico 4. Arriba: Según Rosalind Krauss.

Abajo: aplicado al colaborador. *Fuente:* elaboración propia.

Este esquema produce una expansión del perfil técnico, paralela a la de los artistas, que comprende los medios no artísticos, artesanales e industriales. Involucra también todos los espacios de producción susceptibles de ser entendidos como potencialmente artísticos por un artista, es decir, toda acción del hombre.

Históricamente, desde Leonardo²⁶⁵ a Duchamp, se ha separado la concepción de la obra de su manufacturación. Gran parte del arte contemporáneo desde Andy Warhol a Sol Lewitt se ha basado en esta división y se ha aproximado a la tecnología de la mano de la evolución social. Desde las primeras vanguardias, la tecnología se ha interpretado como una metáfora de liberación de los procedimientos tradicionales del arte asociados a la *mimesis*, desde el futurismo (1909) al constructivismo (1914). Ese atractivo hacia

²⁶⁵ BLUNT, A. (1982). *La teoría de las artes en Italia*. Madrid: Cátedra (p. 72), «una creencia implícita en la superioridad de lo intelectual sobre lo manual o mecánico que corresponde al deseo de los artistas de esta época de salvar la acusación de que no eran sino artesanos, pues el trabajo manual era considerado por la sociedad del Renacimiento como algo innoble».

los objetos industriales, que el *collage* cubista (1912) o el *ready-made* del dadaísmo (1917) iban incorporando a sus obras, convivía con la construcción de un lenguaje propio que quería diferenciarse del industrial. Como recalca Becker, Marcel Duchamp califica a Leonardo como «personal de apoyo» al utilizar una reproducción de la Gioconda para una de sus famosas obras²⁶⁶. Las estrategias de Andy Warhol —la serigrafía en serie y la construcción de las *Cajas Brillo*—, anticiparán el acercamiento a los modos y procedimientos industriales.²⁶⁷

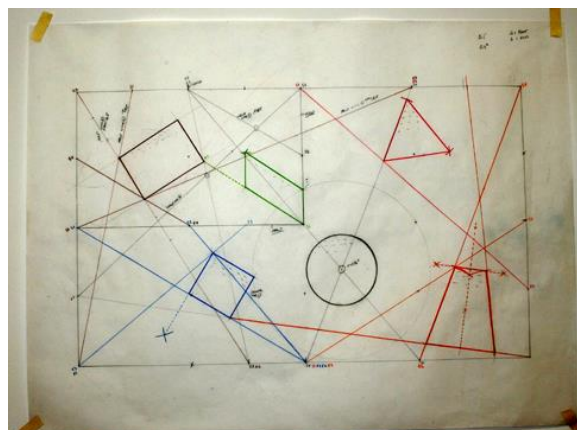
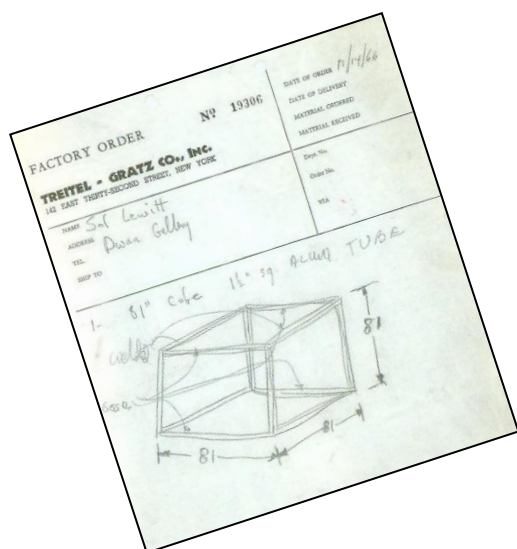
Como afirma Hall Foster, «a partir de la Revolución Industrial existe una contracción entre la base de destreza del arte visual y el orden industrial de la vida social. Desde Rodin es mucha la escultura que trata de resolver la contradicción entre la creación estética individual y la *producción social colectiva*»²⁶⁸. Una vez que la maestría técnica se disuelve en las habilidades de todos los medios posibles, es la maestría simbólica, la facultad de crear valor simbólico²⁶⁹, la que permanece como capacidad estrictamente artística y definitoria del artista. Es decir, el artista se enfoca en su capacidad de generar capital simbólico y en la materialización de sus proyectos en manos de los profesionales *ad hoc*, por lo que gran parte de su actividad se centrará en el diseño, promoción, comunicación, seguimiento y gestión de sus proyectos artísticos. En consecuencia, cobra especial importancia *quién, cómo, dónde y por cuánto* se realizará la pieza, la *performance* o el evento.

²⁶⁶ BECKER, H. (2008). *Los mundos de arte*. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes (p. 37).

²⁶⁷ Warhol empleó varios talleres de impresión industrial cuando la demanda de su trabajo aumentó. Estiria Studios Inc., Alexander Heinrici, y Rupert Jasen Smith, quien hizo la mayor parte de su impresión. Otras que utilizó incluyen Salvatore Serigrafía Co., que fue responsable de las latas de sopa y Aetna serigrafía Producciones, que desarrolló su serie de las flores. <http://revolverwarholgallery.com/andy-warhol-screenprints-process-history/> (consultada el 13-8-2016).

²⁶⁸ FOSTER, H. (2001). *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo*. Madrid: Akal (p. 67).

²⁶⁹ *Valor simbólico y capital simbólico*, expresiones acuñadas por Bourdieu en su obra.



Fotografía 34. Izquierda: hoja de pedido de Treitel-Gratz de una obra de Sol Lewitt.
Derecha: dibujo de Sol Lewitt para la ejecución de una de sus obras.

Desde principios de los años sesenta hasta finales de los setenta, se produce un contexto general, político, social y teórico que refuerza los comportamientos y actitudes colectivas. Movimientos como la lucha por los derechos humanos, la contracultura, las protestas estudiantiles, la revolución sexual o la segunda ola del feminismo van a crear una atmósfera social que potencia lo colaborativo y socaba las bases de la «autor-idad».

En los mismos años, teóricos como Roland Barthes ahondan en el papel del receptor en detrimento de la posición del autor y la práctica artística de vanguardia debilita la posición del artista como autor y de la obra como mercancía. Esto potencia la tendencia a trasladar la producción a otros agentes diferentes del autor, lo que se manifiesta muy claramente en:

- Las nuevas prácticas artísticas como el *land art* o las instalaciones, que necesitan ayudantes y apoyo para enfrentarse a los retos técnicos que plantean sus proyectos.
- Las *performances*, acciones e intervenciones que requieren de un colaborador que asista en la producción de documentación gráfica.
- La proliferación de experiencias de arte colectivo.

Las diferentes tendencias artísticas de vanguardia van a protagonizar la progresiva transformación de los modos de producción hacia una dependencia mayor de sus colaboradores y la desvinculación del autor de la ejecución de su obra.

Asimismo, el minimalismo extiende la producción industrial del arte; la manufactura especializada de la escultura tradicional y lo enormemente *fetichizado* de sus materiales fueron principios atacados radicalmente por el minimalismo con la introducción de objetos fabricados industrialmente.

Como ejemplos, los tubos fluorescentes de Dan Flavin, las cajas de aluminio de Donald Judd y las placas de metal de Carl André no eran productos de la mano del artista²⁷⁰. El repertorio industrial con el que estaban realizadas las piezas minimalistas eran el acero laminado, el hierro galvanizado, el aluminio o el cobre o algunas recubiertas de pintura esmaltada aplicada a pistola²⁷¹. Como explica Hal Foster:

El minimalismo y el pop a menudo se aproximaron a un modo de producción en serie que les emparentaba, como a ningún arte anterior, con nuestro sistemático mundo de bienes de consumo e imágenes. [...] Una vez que la producción en serie y el consumo diferencial penetraron en el arte de esta manera, las distinciones entre las formas superiores e inferiores se desdibujaron más allá de un préstamo de imágenes o compartimiento de temas.²⁷²

El minimalismo se alejaba de la ejecución humana y exigía a la obra un acabado industrialmente geométrico; Dan Flavin reivindicaba «no ensuciarse las manos»²⁷³, lo que potenció también el desarrollo de productores no artísticos y el acercamiento del artista a profesiones y modos de trabajo empresariales. Como escribe Maderuelo sobre la relación del artista minimalista con la ejecución de sus obras:

Lo que llama la atención en esta postura de alejarse del material no es el que otros ejecuten la obra, sino que esta obra esté ejecutada por «obreros» y «técnicos» de la industria, cerrajeros, carpinteros, electricistas, instaladores que trabajan en la construcción de edificios. Parece como si los escultores requirieran ese estatus del arquitecto quien, desde la mesa de su despacho, da órdenes a diversos oficios que son los que materialmente ejecutan la obra mientras él piensa en la disposición de cada uno de los elementos que los instaladores deben colocar.²⁷⁴

El arte conceptual refuerza las estrategias diferidas en la producción de las obras; se trata del fortalecimiento del arte conceptual y las posturas teóricas del artista, lo que consolida este abandono de la ejecución. Es pertinente nombrar como referencia al

²⁷⁰ CRIMP, D. (2005). *Posiciones críticas: ensayos sobre las políticas de arte y la identidad*. Madrid: Akal (p. 79).

²⁷¹ MADERUELO, J. (1990). *El espacio raptado: interferencias entre arquitectura y escultura*. Madrid: Mondadori (p. 86).

²⁷² FOSTER, H. (2001). *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo*. Madrid: Akal (p. 110).

²⁷³ MADERUELO, J. (1990). *Op. cit.* (p. 80).

²⁷⁴ MADERUELO, J. (1990). *Op. cit.* (p. 81).

artista Lawrence Weiner (1942)²⁷⁵, que desarrolla un criterio conceptual para la producción de su trabajo desde finales de 1968. Weiner señala en su texto «Declaración de intenciones» las posibilidades que debería tener un artista a la hora de producir su obra; en ellas implica, en igualdad de condiciones con el autor, al receptor de la obra, haciéndole corresponsable también de la ejecución. Identifica tres posibilidades de actuación:

(1) El artista puede construir la obra. (2) La pieza puede ser fabricada. (3) La obra no necesita ser construida. Cada una siendo igual y consistente con la intención de la decisión del artista, ya que la condición descansa en el receptor bajo la condición de la recepción.²⁷⁶

Queremos destacar especialmente el papel del arte público en Estados Unidos por su importancia histórica en el nacimiento de la figura del fabricante. Como explica Maderuelo, el *arte público* se resiste a ser categorizado y se utiliza para un sinnúmero de prácticas artísticas que se vinculan a la expansión del arte a entornos públicos no específicamente artísticos, como plazas, calles, espacios verdes. Sin embargo, no nos interesa definir el término con precisión, sino atender a los planteamientos colectivos de producción y a las implicaciones que el trabajo del autor tiene con otros colaboradores o colectivos. Maderuelo cita a Armajani al hablar de arte público:²⁷⁷

... y preconizamos la unidad del acercamiento colectivo al problema común en lugar del acercamiento individual porque sentimos que la idea individual es bárbara y que la obra de colaboración es la metodología esencial para identificar y resolver los problemas públicos.²⁷⁸

El concepto de *colaboración* es esencial en el arte público, tanto para entender su recepción como su producción. Esta necesidad que ya se planteaba desde los años sesenta se ha ido fortaleciendo a lo largo del siglo xx y xxi. El arte público manifiesta la necesidad que la sociedad demanda de un arte que supere la escala individual, tanto en su autoría como en su producción y disfrute. Las intenciones democratizadoras de muchas de estas obras, o el carácter antimercantilista de otras relacionadas con el *site specificity*, no han conseguido desdibujar a un autor que no renuncia a su estatus

²⁷⁵ ALBERRO, A. y STIMSON, B. (1999). *Conceptual Art. A Critical Anthology*. Massachusetts: MIT Press (p. 23).

²⁷⁶ Texto original: «1. The artist may construct the piece. 2. The piece may be fabricated. 3. The piece need not be built. Each being equal and consistent with the intent of the artist, the decision as to condition rests with the receiver upon the occasion of receivership».

²⁷⁷ MADERUELO, J. (1990). *Op. cit.* (p. 166).

²⁷⁸ Citado por AMMAN, J. *Siah Armajani*. Basilea: Kunsthalle basel Delik, Museo de Ámsterdam.

socialmente privilegiado de artista autónomo.²⁷⁹ En palabras de Germano Celant, al referirse a la obra de Walter De Maria y Michael Heizer:

En este caso, la macrodimensión de la obra condujo inevitablemente al uso de combinaciones de medios, desde camiones hasta excavadoras, dinamita y bulldozers, lo que favoreció un procedimiento impuesto como una red entre el proyecto y el trabajo colectivo, en el que se enfrentó al artista tradicional con la dimensión macroscópica de la creación y requirió la cooperación de otros para concretarla. Este fue un momento en la historia cuando las herramientas técnicas y las contribuciones de los equipos multidisciplinares se volvieron invasivas e invisibles, pero lentamente terminaron siendo obligatorias para hacer un cambio en el valor artístico.²⁸⁰

Es muy reveladora en este contexto la explicación que Douglas Crimp²⁸¹ aporta para la incorporación de profesiones no artísticas al arte. Para ello, utiliza el caso de la obra *Strike*²⁸² de Richard Serra, pieza de 1971 para la galería Lo Giudice de Nueva York. La obra contenía una plancha de acero de 2,5 centímetros de grosor, 2,40 metros de alto y 7,30 metros de largo que pesaba casi tres toneladas. Este material no estaba elaborado artísticamente y no era la obra en sí; para convertirse en escultura, destaca Crimp, requiere el proceso industrial necesario para encajarla en la esquina de la galería. Ese procedimiento, conocido como *rigging*²⁸³, conlleva la aplicación de las leyes de la mecánica y la utilización de maquinaria especializada. La habilidad del artista no tenía nada que ver con la realización de esta operación. A partir de *Strike*, la obra de Serra requeriría el trabajo profesional de otros, no solo para la producción de los elementos materiales, sino también para «la realización misma» de la escultura, es decir, para transformar el material en escultura.

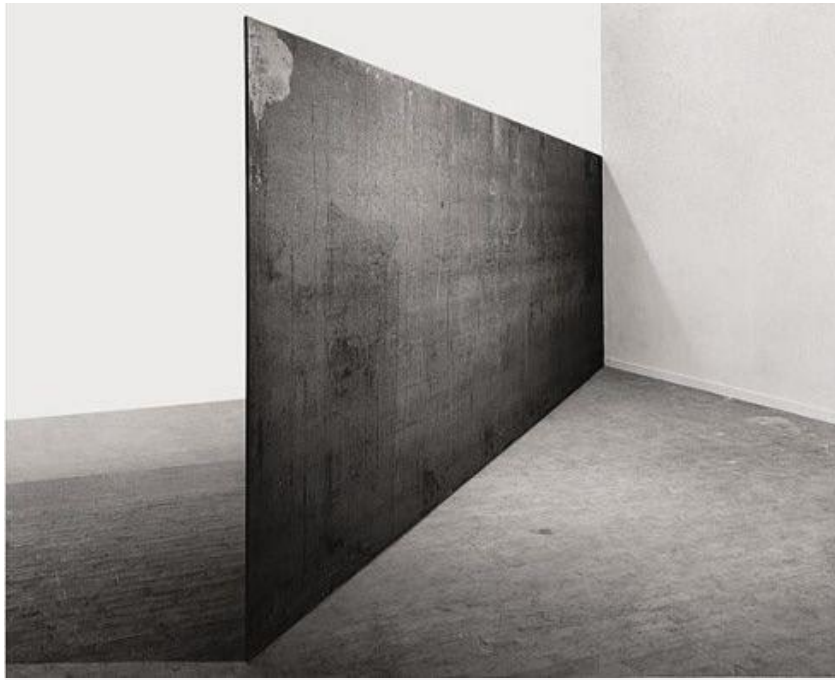
²⁷⁹ BUTIN, H. (2009). *Diccionario de conceptos de arte contemporáneo*. Madrid: Abada editores (p. 24).

²⁸⁰ CELANT, G. (2003). *Art & Project. Mike Smith Studio. Making art Work*. Londres: Patsy Craig.

²⁸¹ CRIMP, D. (2005). *Op. cit.* (p. 79).

²⁸² 'Huelga'.

²⁸³ *Rigging* se refiere a generar estructuras de montaje para que la obra pueda ser expuesta y, por tanto, darle entidad de obra de arte.



Fotografía 35. *Strike* (1971) de Richard Serra, colección *Panza*.

Fuente: Museo Guggenheim, Nueva York.

Crimp señala la relación estrecha entre el procedimiento y su dependencia absoluta de la fuerza de trabajo industrial a la que alude el título de la escultura ('huelga')²⁸⁴ no solo por las dimensiones, sino también porque el lugar de producción ya no era el estudio del artista.

El lugar donde la escultura se erigiera sería el lugar de su producción y esta producción conllevaba el trabajo de otros, no del artista. El trabajo invertido en una obra no es visible con la contemplación del producto acabado. Los materiales de Serra, a diferencia de los utilizados por los escultores minimalistas, son materiales únicamente empleados como medios de producción. Crimp apunta a cómo la división del trabajo que esto supone sigue conservando, tras la apariencia de procesualidad, una diferenciación clara entre el artista y aquellos individuos anónimos que producen y montan la obra.

En definitiva, la búsqueda del arte dentro de las formas industriales va a desplazar paulatinamente al artista hacia perfiles con habilidades de producción no artísticas y posicionamientos más teóricos o planificadores, y va a requerir poco a poco de empresas o profesionales que puedan ejecutar obras con especificaciones no totalmente ajustadas a los oficios industriales. Este rebasamiento se desarrollará

²⁸⁴ CRIMP, D. (2005). *Op. cit.* (p. 79).

lentamente en el mundo de la producción, y no implica la anulación de las anteriores formas de producción, sino su acumulación en capas que irán asumiendo todas las nuevas capacidades productivas que la sociedad le ofrece.

Esta evolución dentro del arte posmoderno²⁸⁵ tendrá una serie de consecuencias transcendentales en el posicionamiento de algunos artistas respecto a la producción de sus obras y a su inicial posicionamiento frente al mercado. El distanciamiento del autor respecto de la producción, percibido como una liberación y un posible alejamiento del mercado, acaba finalmente generando una necesaria y paradójica conexión con el mundo de la industria y la producción convencionales; o sea, la tendencia abierta de producciones de arte que necesitan perfiles técnicos para su ejecución iniciada con el minimalismo, el arte público y el *land art*. Como comenta Celant, el artista abierto a los encargos públicos se constituyó como un estudio:

Sin embargo, a partir de finales de los años noventa se generalizó el interés por cualquier tipo de territorio lingüístico y se establecieron relaciones multitécnicas sin límites. La apertura a las instalaciones de vídeo tanto como el diseño, junto con los atractivos probados para el cine, la arquitectura y el espectáculo, abrió la investigación visual a una habilidad de planificación global, que transformó el arte en comunicación estética, donde ya no eran las tradiciones sino los mensajes lo que contaban. El trabajo casi se convirtió en un esfuerzo comunitario directamente ligado a las elecciones del artista, que sin embargo se actuaron de acuerdo con un complejo proceso de producción.²⁸⁶

Estas necesidades de producción pueden ser sintetizadas en varias direcciones según sus necesidades:

- *Necesidades técnicas de reproducción.* La línea iniciada desde el pop en producciones de imágenes y objetos, muy próxima a los *mass media* y la publicidad. Se desarrolla en tendencias artísticas como el *apropiaciónismo* y el *simulacionismo* (1980), en un viraje hacia la superficialidad²⁸⁷ y lo *kitsch*. La llamada *escultura de bienes de consumo*²⁸⁸, de Steinbach o Koons, necesita de procedimientos no artísticos, lo que la relaciona estrechamente con el predominio cultural y productivo del mercado y los efectos estetizadores del

²⁸⁵ WOLF, J. *Rosalind Krauss*. Véase <http://www.theartstory.org/critic-krauss-rosalind.htm> (consultado el 6-7-2016).

²⁸⁶ CELANT, G. (2003). *Op. cit.*

²⁸⁷ AVGIKOS, J. (1998). «The Shape of Art at the End of the Century». *Sculpture Magazine*, 17(4). Véase <http://www.sculpture.org/documents/scmag98/avgkos/sm-avgik.shtml>.

²⁸⁸ FOSTER, H. (2001). *Op. cit.* (p. 109).

consumismo. Más adelante, las obras de la Young British Generation²⁸⁹ (1992) consolidará la necesidad de una producción totalmente diferida de las piezas.

- *Necesidades de asesoramiento en tecnología e ingeniería.* Se precisará de colaboradores especialistas en estas áreas; los nuevos medios, el vídeo arte, el *net art*, el arte generativo y el cibernético demandarán colaboradores en estas áreas: montadores, programadores, ingenieros.
- *Necesidades de asesoramiento relacionadas con la ciencia.* Cultivo de tejidos vivos, genética, transformaciones morfológicas, construcciones biomecánicas son algunas de las técnicas utilizadas por los artistas del bioarte (1999)²⁹⁰.
- *Necesidades de colaboración para la puesta en escena y generación de documentación.* Vinculadas a las artes performativas, como el arte de acción, el arte colectivo, el arte relacional, la *performance*, las artes escénicas.
- *Necesidades especiales de montaje y mantenimiento.* Para obras de arte público o intervenciones urbanas.

La cuestión que se plantea entonces es si, desde el momento en que los modos de producción artísticos y no artísticos se confunden, cabe la necesidad de un rol técnico intermediario que facilite la producción de arte en un medio no artístico. Cualquier profesional se puede convertir en un potencial colaborador técnico del artista, con lo cual no sería necesaria la existencia de un rol específico con competencias técnicas y artísticas. Nuestra hipótesis nos dirige, en cambio, hacia la justificación de dicho rol con funciones específicas de técnico para la realización de obras artísticas.

El artista abarca, pues, numerosas prácticas más allá de la tradicional dependencia de sus asistentes, impresores y fundidores para ejecutar su trabajo. Como dice Lee en su estudio sobre las técnicas de Takashi Murakami queda una opción:

La de contratación externa, aunque la palabra corre el riesgo que implica demasiado fácil o literal de una conexión entre la concepción de una obra y las complicadas negociaciones entre artistas, conservadores, fabricantes, y los clientes que acuden a su realización. Las cuestiones de autoría, la ingeniería, la financiación y las relaciones laborales, ya sea local o global, abundan.²⁹¹

²⁸⁹ Es el nombre dado a un grupo de artistas que comenzó a exponer en Londres en 1988. Muchos de los artistas recibieron inicialmente apoyo de Charles Saatchi.

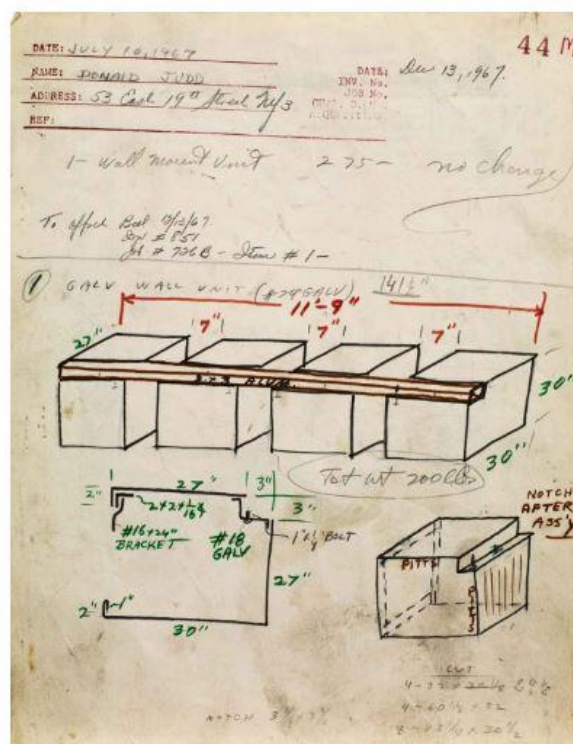
²⁹⁰ DEL RINCÓN, D. (1999). *Bioarte. Arte y vida en la era de la biotecnología*. Madrid: Akal. En el Festival Ars Electrónica, en Brooklyn, el artista y científico Eduardo Kac se convertiría en el pionero del bioarte.

²⁹¹ LEE, P. (2007). «Economies of scale. Takashi Murakami's technics». *Artforum*, octubre.

El artista se enfrenta a una compleja nueva *caja de herramientas* basada en la negociación, así como en la gestión y búsqueda de financiación o la supervisión de técnicos. La evolución de una producción industrial se ve afectada por el impacto de la revolución digital fundamentada en gestionar los archivos digitales que da paso a una producción basada en la información, las redes de proveedores y los *partners*.

Todas estas actividades son habituales en la industria de la cultura y están definidas en la figura del productor, que tiene delimitada sus funciones y garantizada su visibilidad. El cine lo destaca en un meticuloso listado de colaboradores en los créditos de una película; igualmente, el productor musical asume las labores de potenciación de los valores creativos de los músicos y tiene un papel importante en la ejecución de sus grabaciones. En las artes escénicas, el teatro, la danza asumen y visibilizan sus modos de producción en la publicación de sus fichas técnicas. En la literatura, editores y representantes, asumen responsabilidades análogas.

¿Significa esto que el arte contemporáneo acabará introduciendo la figura del productor como el resto de disciplinas artísticas? Y, más aún, ¿son los modos y medios de producción los que se están haciendo con el mundo del arte, o es el arte con su capacidad de producir valor simbólico el que utiliza todas sus capacidades?



Fotografía 36. Boceto de producción para una obra de Donald Judd (1967).

4.3. El colaborador industrial: ejemplos



Fotografía 37. Don Lippincott y su equipo dando forma a una escultura de Claes Oldenburg (el segundo por la derecha).

Ya en 1923, László Moholy-Nagy²⁹² realizó un pedido por teléfono de cinco imágenes de esmalte sobre acero, para que los produjera una empresa de Berlín. Este gesto señalaba ya que la mano del artista no era indispensable a la hora de ejecutar una obra, y que las empresas de producción convencionales podían colaborar en este cometido. Esta actitud, que podría considerarse una anécdota en aquellos años, en el siglo XXI se ha convertido en un procedimiento habitual para realizar un proyecto de arte contemporáneo.

Una vez explicada la expansión del espacio de producción del artista y sus colaboradores, queremos profundizar en el papel que estos técnicos desempeñan en el ámbito de la industria; para ello nos limitaremos a describir puntualmente casos particulares de algunos de los profesionales que protagonizaron esta evolución desde los ámbitos de la metalurgia, la gráfica o la fotografía. La transformación posmedial a la que alude Krauss para con los artistas no funciona de igual manera desde el punto de vista de los fabricantes, sino que estos parten desde las categorías tradicionales de la escultura, el grabado y la fotografía. Es la evolución de sus oficios en contacto con los

²⁹² László Moholy-Nagy se dedica a producir sus «pinturas de teléfono» de 1922. «Industrial Revolution: On the history of fabrication». La revista *Artforum* se refiere al texto siguiente: «[...] pedí por teléfono a una fábrica cinco pinturas sobre porcelana esmaltada. Yo tenía ante mí el muestrario de colores de la fábrica y dibujé mi idea sobre papel cuadriculado. En el otro extremo de la línea, el empleado de la fábrica tenía ante sí este mismo tipo de papel [...] y marcaba correctamente las formas a medida que le dictaba [...]». (Moholy-Nagy, 1997: 128)».

proyectos de los artistas la que irá transformando en procedimientos más abiertos y soluciones técnicas más adaptadas a cada caso, y confirmando así, desde los procedimientos técnicos, la expansión explicada por Rosalind Krauss.

Es en Estados Unidos donde se produce con más fuerza este proceso de industrialización de los procedimientos de producción del arte. La convergencia dinámica entre arte e industria ocurre en la década de los sesenta, y se conforma la fábrica como nuevo sitio de la creación artística. Como anota Paz Tornero (2012), «la década de los años sesenta es el periodo más comúnmente asociado a los orígenes de la colaboración interdisciplinaria y la tecnología». La carrera espacial, el desarrollo militar en la guerra de Vietnam, la difusión del medio televisivo, etc., proveen el contexto necesario para que los artistas comenzaran a intervenir en las nuevas tecnologías. Los años sesenta aportarán la base sociológica necesaria para la demanda de un arte con vocación pública; la toma de las calles por la protesta política y la lucha por la igualdad y los derechos civiles dan fundamento al crecimiento de un arte más involucrado en la nueva sociedad.

Además, la creciente demanda de arte público en las principales ciudades de Estados Unidos dará pie a que las empresas empiecen a ofrecer servicios exclusivos para artistas. El acercamiento del arte hacia la arquitectura con el minimalismo y el arte público acabará arrastrando al artista a los modos de trabajo del estudio del arquitecto y a la obra como proyecto.

La aproximación entre arte e industrias se realiza en una doble dirección: por un lado, la industria se interesará por las necesidades técnicas de producción del arte y sus posibilidades comerciales, y el arte se irá acercando progresivamente a la oferta técnica y creativa que los procedimientos industriales les pueden aportar, para alejarse de modelos tradicionales de producción, en los que desaparece por completo la huella de lo hecho a mano y se potencia la producción en serie.

Muchas de las primeras empresas que aceptaron trabajar con artistas eran fabricantes de metal, como la legendaria Treitel-Gratz Co. Inc.,²⁹³ que trabajó con Donald Judd, Barnett Newman, Sol Lewitt, y realizó los pararrayos de acero de Walter De Maria, cuyo origen era el diseño industrial de gama alta. También destaca Milgo Industrial, que incorporó nuevos procesos en la formación y acabado de metal de los rascacielos que fueron utilizados en las nuevas estrategias escultóricas de trabajos para Donald Judd,

²⁹³ KUO, M. (2007). «Industrial Revolution». *Artforum*, octubre. Treitel-Gratz, 1929, Nueva York, se considera la primera empresa que empezó a trabajar con artistas.

Richard Serra, y creó nuevos procedimientos para la obra pop de Claes Oldenburg. Las nuevas técnicas de construcción en arquitectura, así como la tecnología aeroespacial desarrollada después de la Segunda Guerra Mundial facilitarán el proceso²⁹⁴.

En 1966, la aproximación entre las tendencias artísticas e industriales se concreta en la fundación de la empresa Lippincott Inc. de las manos de Donald Lippincott y Roxanne Everett, que será el primer fabricante industrial dedicado exclusivamente al arte, a la escultura a gran escala. También, Kenneth Tyler abre también en ese año la empresa Gemini GEL para investigar industrialmente el grabado experimental y Dick Polich abre su fundición en Cold Spring, Nueva York, a finales del 68. Lippincott, Polich y Tyler protagonizan el giro hacia la producción industrial del arte, rebasando los antiguos oficios de fundidores y editores, y potenciando sus capacidades técnicas y de investigación con nuevos materiales y procesos experimentales propuestos por los artistas. Estos podrían crear arte con una lógica conceptual o formal, basada en los nuevos materiales.

No obstante, la ejecución de la pieza puede incluir a otras personas que trabajan en nombre del artista, quien elige el grado de implicación manual. El desacoplamiento entre el artista y sus tradicionales oficios abrió un espacio para el fabricante de arte para convertirse en pieza clave en el arte contemporáneo²⁹⁵. En este espacio tienen cabida todo tipo de profesiones y oficios que mantienen una relación de colaboración con el artista, con quien el grado de distancia puede ser muy variado: desde un puro encargo a una implicación total en la realización de una obra.

Como ya hemos visto, la incorporación al arte de las nuevas tecnologías y los novedosos medios y materiales otorgan aún mayor importancia al fabricante de arte, que utilizará acero corten, plásticos, neón, plexiglás, aluminio, nuevos métodos de revelado y papel para la fotografía y otros tantos materiales industriales o comerciales que han permitido innovaciones formales, nuevos formatos y acabados. Es decir, representan la incorporación gradual del arte a la industria y, sobre todo, las incorporaciones tecnológicas que van a renovar artes visuales como el vídeo y la informática.

Para dar una mínima, pero suficiente idea de la importancia de estos roles, hemos elegido cuatro casos relevantes en los que esta figura ha tenido una importancia crucial

²⁹⁴ Dick Polich estudia ingeniería aeroespacial; Don Lippincott tiene contactos con negocios de la construcción.

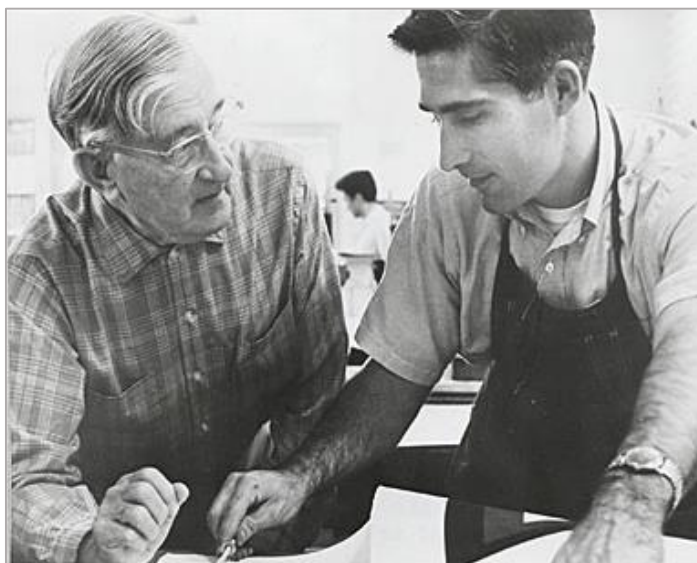
²⁹⁵ BELASCO, D. (2014). «The Conductor. Dick Polich in Art History». Catálogo de la exposición *Dick Polich: Transforming Metal into Art*, Nueva York: Samuel Dorsky Museum of Art.

en la elaboración de obras y proyectos artísticos. Los tres primeros responden a un mismo contexto: el norteamericano de mediados de los sesenta; el último, a un contexto técnico totalmente diferente: la fotografía europea.

- Kenneth Taylor es un valioso ejemplo de colaborador de un medio tradicional que va a promover en los artistas su desarrollo experimental y suscitar ese cambio en otros medios como la fundición. Está vinculado al desarrollo de artistas como Frank Stella, Robert Rauschenberg, Motherwell o David Hockney, quienes van a demandar nuevas capacidades técnicas y materiales con procesos más experimentales en estrecho contacto con el técnico durante el proceso creativo.
- Donald Lippincott será pionero en la producción de la escultura americana de gran formato de los años sesenta y setenta. Inaugura una forma de trabajar con artistas vinculados al desarrollo histórico del arte público y que se asocian con empresas que se dedican exclusivamente a la producción de arte contemporáneo. Establece relaciones duraderas con artistas destacados como Claes Oldenburg, Barnett Newman, James Rosati, etc.
- Dick Polich desarrolla los procedimientos técnicos necesarios para dar respuesta a los lenguajes contemporáneos en el mundo de la fundición. Trabajó en el contexto americano con la misma generación de artistas e interconectado con los casos de los anteriores profesionales. Destaca su larga trayectoria que llega hasta el modelo digital de nuestros días.
- Voja Mitrović es laborante²⁹⁶ o copista fotográfico y con su caso completamos estos ejemplos con la industria fotográfica. Es valorado por su colaboración con Henri Cartier Bresson y Josef Koudelka y con muchos otros maestros fotógrafos de todo el mundo: Sebastião Salgado, Helmut Newton, Werner Bischof, René Burri, Robert Doisneau, Man Ray, entre otros. Nos interesa por pertenecer a un medio muy tecnológico y también cercano a la industria, pero en una posición menos empresarial que las anteriores. No nos hemos centrado en la empresa Picto, donde trabajaba, pues paradójicamente su labor tiene un componente manual que queríamos resaltar.

²⁹⁶ Nombre que se utiliza en la profesión para designar al profesional responsable de positivar y hacer las copias, también llamado *copista*.

4.3.1. El editor: Kenneth Tyler



Fotografía 38. Kenneth Tyler y Josef Albers en Tamarind.

Fuente: Archives of American Art, Smithsonian Institution.

Kenneth Tyler²⁹⁷ (EE. UU., 1931) es una de las figuras más destacadas dentro de los colaboradores técnicos. Trabajó con Josef Albers, Robert Rauschenberg, Frank Stella, David Hockney, Ellsworth Kelly, entre muchos otros²⁹⁸. Fue capaz de establecer con muchos de ellos una relación duradera que le permitió acompañarles en la evolución de sus investigaciones artísticas. Su forma de trabajar es cercana y respetuosa con los artistas, pero, al mismo tiempo, decida y creativa en la resolución de las necesidades del proyecto.

El ejemplo de Tyler²⁹⁹ ilustra los viejos principios colaborativos de la Bauhaus, que ofrecían la unión entre oficios y artistas con las nuevas necesidades del arte contemporáneo y la renovación del grabado contemporáneo, que registró un incremento de obras tanto en complejidad como en tamaño. En definitiva, transformó las posibilidades técnicas que ofrecían las artes gráficas. Su trabajo se extiende a lo largo de cuatro décadas con varios talleres tanto en la costa este como oeste de Estados Unidos.

²⁹⁷ BABINGTON, J. y GREENSTREET, J. (2015). «Kenneth Tyler Master of Masters». *Grabado y edición*, 47.

²⁹⁸ KINSMAN, J. (2002). «Tyler Graphics». *The Art of Collaboration: The Big Americans*. Canberra: National Gallery of Australia.

²⁹⁹ KINSMAN, J. (2002). *Op. cit.*

Kenneth E. Tyler nació en East Chicago, Indiana, en 1931³⁰⁰. Su familia había emigrado desde Europa del este; su madre tenía origen húngaro y su padre era rumano, de una localidad cercana a la frontera de Hungría. Ambos habían llegado a Estados Unidos de niños en busca de una vida mejor en la industria del norte de Estados Unidos. El padre de Tyler trabajó desde los doce años en las fábricas de acero de Indiana y al parecer el contacto con el oficio de su padre le ayudó desde joven a tomar conciencia y a apreciar la excelencia técnica.

Procedente de una familia muy modesta, fue animado por su profesor de música del colegio a desarrollar su interés por las artes visuales. Sus estudios se desarrollan en el Instituto de Arte de Chicago entre 1950 y 1951, a la vez que trabajaba. El siguiente año estudió Artes Liberales en la Universidad de Indiana, alternando los semestres entre sus estudios y el trabajo en la fábrica de acero Gary y hubiera querido ampliar sus estudios en la Sorbona de París. Participó en la guerra de Corea; pasó el examen de los maquinistas navales e hizo el servicio militar en Virginia donde se convirtió en editor del periódico del regimiento y pintó también escenas al óleo.



Fotografía 39. June Wayne, Cliff Smith y Kenneth Tyler, Tamarind.

Empieza en el mundo profesional como director técnico del prestigioso taller de litografía Tamarind, bajo las órdenes de June Wayne y se inicia en el mundo de la colaboración con artistas³⁰¹. En 1965 abre su propio taller para dedicarse exclusivamente a esta colaboración. Lo hace en la trastienda de un negocio de enmarcación en Los Ángeles,

³⁰⁰ KINSMAN, J. *About Kenneth Tyler*. Véase <http://nga.gov.au/InternationalPrints/Tyler/Default.cfm?MnuID=10>; (consultado el 13-7-2016).

³⁰¹ Tamarind, Fundación Ford.

Posteriormente, contando con los socios Sindey Felsen y Stanley Grinstein, funda en 1966 la empresa Gemini GEL en Los Ángeles, con la que empieza a relacionarse con prestigiosos artistas, con la idea de que las grandes obras gráficas las hacen ellos. Inicia esta etapa junto al antiguo maestro de la Bauhaus Josef Albers, con la litografía *White line square*, en la que la precisión del registro y el juego cromático se convierten en reclamo para atraer a otros artistas.

En su trayectoria destaca la colaboración con Robert Rauschenberg, pues esta relación define la intención de ambos de romper con los límites entre los medios; para Rauschenberg no había diferencia entre su obra en pintura, escultura, dibujo, fotografía, danza, diseño de vestuario o instalación. Pretendía trasladar al grabado su personal concepto de *combines*³⁰² y fue Tyler quien le proporcionó la variedad de posibilidades técnicas y el soporte necesario para efectuar su personal forma de proceso creativo. Su trabajo necesitaba fluir sin interrupción entre editar, coleccionar, ensamblar. Fue en Gemini donde Robert Rauschenberg fue capaz de implementar una metodología experimental para ejecutar una obra sin limitaciones impuestas por estilos, medios o convenciones.



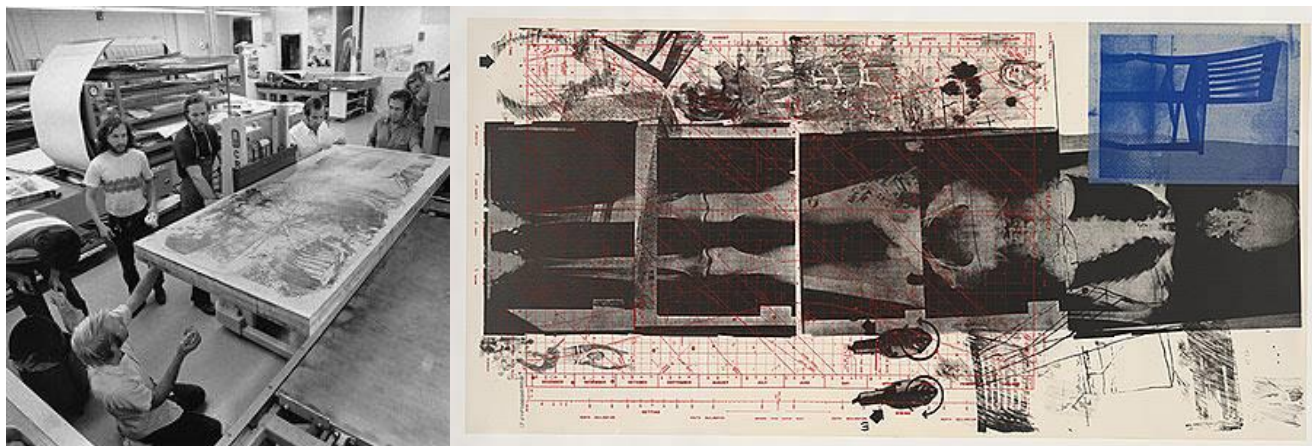
Fotografía 40. Izquierda: Kenneth Tyler y Robert Rauschenberg con la obra *Cardbird III* en Gemini GEL (1971). (Fuente: Malcom Lubliner).

Derecha: obra *Cardbird III*.

En 1967 realiza *Booster* con una altura de 1,83 metros, que en su momento fue la obra más monumental y sofisticada. En ella combina radiografía, litografía y serigrafía en un territorio híbrido y expandido que trasladaba al medio las características más definitorias

³⁰² La técnica integra artículos desechados sobre un soporte tradicional.

de otros medios. Esto requería hojas de tamaño suficientemente grandes para imprimir una imagen de rayos X de tamaño natural del artista. Fue capaz de incorporar tanto la espontaneidad y la capacidad significativa de la pintura como los valores más organizativos, técnicos y precisos de la fotografía.



Fotografía 41. Izquierda: Robert Rauschenberg observa a Daniel Freeman, Andrew Vlady, Bob Petersen, Tim Ifsham, Charles Ritt y Ron McPherson mover la piedra litográfica laminada para la impresión «Waves» de la serie litográfica *Lunar Stoned*, en el taller Gemini GEL, Los Ángeles (1969).

Fuente: Malcolm Lubliner.

Derecha: *Booster* (1967), Robert Rauschenberg; derecho de imprimir litografía de color, serigrafía impreso de dos piedras, dos placas de aluminio y una pantalla.

Comenzó una investigación sobre el papel hecho a mano, puesto que veía necesario una gama de papel más completa y diversa para dar respuesta a las necesidades de la nueva generación de obras. Para ello se puso en contacto con las fábricas de papel europeas. Fue en Arjomari Prioux, un fabricante de papel artístico en Epinal, Francia, con el que descubrió rollos de papel continuo que podían cortarse a medida. Los costos prohibitivos de la importación de estos productos hicieron de esta solución una a corto plazo solamente, y llevaron a Tyler a forjar conexiones con fabricantes de papel más cercanos, como John Koller de HMP, antes de establecer sus propias instalaciones. Fueron estas experiencias alternativas que transgredían las técnicas tradicionales y proponían una forma de trabajar colaborativa y experimental las que definieron la carrera de Tyler entre artistas y maestros grabadores. En 1971, se celebró en el Museo de Arte Moderno de Nueva York una exposición con una selección de estas obras de Gemini GEL.



Arriba: equipo de artesanos de la fábrica de papel Richard de Bas.

Abajo: Kenneth Tyler y Robert Rauschenberg en Richard de Bas.

Robert Rauschenberg, Tyler y un pequeño equipo de Gemini visitaron la fábrica de papel del siglo XIV Richard de Bas, en el sur de Francia, con el objetivo de producir obras durante cuatro días. Rauschenberg partió de la idea clave de «permitir que la forma se convirtiese en el *print* y la pintura en papel». ³⁰³ Colaboraron con el maestro fabricante de papel Marius Peraudeau³⁰⁴, y la pieza resultante fue *Pages and Fuses*, fabricado con pulpa natural y segmentos de papel de seda serigrafiados. Compuestas de fibras naturales, las páginas fueron creadas mediante el vertido de la pasta directamente sobre la malla en una forma de flujo libre, o mediante el uso de moldes con formas que habían sido hechas por un hojalatero con las especificaciones de Rauschenberg.

En 1974 Tyler fundó Tyler Graphic LTD. en un garaje a las afueras de Nueva York, en Bedford Village. Con su reputación de innovador pudo proponer nuevos desafíos en la fabricación de papel hecho a mano y, de hecho, se centró en la experimentación con las posibilidades de la pasta de papel haciendo proyectos importantes para David Hockney,

³⁰³ Citado en WILLSFORD, G. (1982). *Office work*. Canberra: Australian National Gallery (p. 49).

³⁰⁴ *Paper: The Next Frontier*. Véase <https://tylerblogs.com/2013/12/19/paper-the-next-frontier/> (consultado el 6-7-2016).

Ellsworth Kelly, Kenneth Noland. Tyler desempeñó un papel clave en la investigación y el desarrollo de nuevos materiales.

En 1987 se traslada a unas instalaciones a la medida de su proyecto con proporciones industriales cerca de Mount Kisco. El nuevo taller incluía una fábrica de papel con moldes al vacío para crear papel tridimensional, una sala de prensado, una galería y un estudio para artistas. Tyler comenta al respecto:

Era como ofrecerles caramelos a los artistas en una tienda de caramelos. Se hacía lo que querían, cualquier técnica, cualquier cosa que necesitaban lo podíamos hacer. Teníamos toda la maquinaria disponible.³⁰⁵

La empresa Gemini GEL, en los sesenta, y Tyler Graphics, en los setenta, hasta 2001, dieron servicio a más de ochenta artistas diferentes bajo la dirección de Tyler y su equipo, que incluía estampadores, fabricantes de papel y técnicos. Cada uno de los artistas llegaba con sus métodos, su temperamento y sus necesidades específicas que requerían un acercamiento sensible, flexible e individualizado. La versatilidad de Tyler se demuestra en su capacidad para tratar con los procedimientos experimentales del neodadá, así como en procesos más contenidos de lenguajes más líricos. Esta capacidad empática y colaborativa ha sido la piedra angular de su éxito como editor.



Fotografía 42. Kennet Tyler con David Hockney en el estudio de Gemini GEL, Los Ángeles (1973).

Fuente: Sid Avery.

³⁰⁵ KINSMAN, J. *About Kenneth Tyler*. Véase <http://nga.gov.au/InternationalPrints/Tyler/Default.cfm?MnuID=10>.

Resaltamos los proyectos para James Rosenquist *Welcome to the water planet*, con papel creado ex profeso con pistolas de pulpa, y el proyecto para Helen Frankenthaler *Tales of genji de*, con técnicas japonesas de ukiyo-e³⁰⁶.



Fotografía 43. Izquierda: Tyler con Claes Oldenburg.

Derecha: Helen Frankenthaler y Keneth Tyler en Graphic LTD., Nueva York (1986).

Fuente: Marabeth Cohen-Tyler.

También su relación con Robert Motherwell ejemplifica estas habilidades de Tyler para estrechar lazos con los artistas. Habían colaborado desde 1973 y para el carácter solitario de Motherwell el diálogo con un maestro grabador como Tyler fue un importante trampolín. En Tyler, Motherwell encontró un espíritu afín y su relación, caracterizada por la amistad y la comprensión mutua, duró más de veinte años. En palabras de Motherwell:

Es esa dimensión más allá que poseen las personas, proponiendo ideas o técnicas que trascienden las maneras y condiciones habituales de hacer cosas o al menos de presentar la posibilidad.³⁰⁷

En esta línea es ilustrativo referirnos a la obra *Bastos*. Motherwell inició un *collage* con una etiqueta de cigarrillos Bastos, pero se dio cuenta que era demasiado pequeña para lo que él quería. Tyler, una vez se hubo marchado el artista, agrandó la etiqueta fotográficamente a una escala más acorde y la transfirió a placas litográficas de aluminio. Cuando Motherwell regresó la integró en su *collage* y formó parte de la base

³⁰⁶ Estampa japonesa; es un género de grabados realizados mediante xilografía o técnica de grabado en madera, producidos en Japón entre los siglos XVII y XX.

³⁰⁷ Citado en el artículo de la revista *Tall* que, a su vez, cita TRENZIO, S. (1980) en *El pintor y el grabador; la gráfica de Robert Motherwell 1943-1980*. Nueva York: American Federation of Arts (p. 19).

de la edición. *Bastos* transformó claramente su obra gráfica y evoca la escala monumental de sus pinturas. Fue la intervención técnica la que provocó el desarrollo de la obra y la que expresa la habilidad de Tyler para dirigir al artista a terrenos inexplorados, a veces sin darse cuenta. Son este tipo de intervenciones técnicas las que permiten al artista liberarse de condicionamientos formales y hace que puedan manipular y transformar los materiales para encajarlos en sus necesidades y procesos. Refiriéndose de nuevo a Tyler, Motherwell comentó:

Es el genio técnico más grande de América, probablemente el más grande del mundo que yo haya conocido [...]. No es solo un gran técnico, es como si fuese un donjuan artístico, y al final no sabes cómo te ha seducido, pero ahí estás haciéndolo.³⁰⁸



Fotografía 44. Kenneth Tyler y Robert Motherwell en Tyler Graphics, Nueva York (1979).

Fuente: Lindsay Green.

Otra colaboración importante de Tyler fue con Frank Stella; duró 35 años y representa una de las colaboraciones más intensas y extensas entre artista y editor. Tyler comentaba respecto a su relación: «No puedo negarle sus ideas y él no puede dejar de tenerlas y por lo tanto, de manera cómica hacemos buena pareja». Esta colaboración dio lugar a cerca de 400 ediciones de grabados, monotipos y múltiples, creadas en los

³⁰⁸ Citado en Robert Motherwell conversaciones con FRIEDMAN, M. en *Los grabados de Robert Motherwell*, Cga gendai grafikku ato senta, Fukushima, 1995 (p. 41).

talleres de California y Nueva York; además de tapices originales en Francia y Australia, ediciones de pañuelos de seda en Italia y Corea, ediciones de las placas de cerámica en Corea, diseños de vestidos experimentales en Hong Kong, una transferencia de su diseño gráfico a un modelo de un coche de carreras de BMW en Le Mans (1976), un prototipo de escultura de papel con un ingeniero de papel en Chicago, diseños para sus imágenes «anillo de humo» producidas por la Tumba Bruk, en Suecia, y numerosas maquetas de papel y paneles de nido de abeja de metal grabado de relieves, realizados en Arizona y Connecticut.

Ambos intentaron agotar todas las posibilidades y forzar los límites para poder conseguir los objetivos y la visión del artista, más allá de los costos o la tecnología. Tyler se embarcó en el propio proceso creativo del artista ayudándole en todo el soporte técnico y sabiendo dar un paso atrás cuando el artista, reservado y pensativo, lo requería y demandaba su propio espacio creativo.



Fotografía 45. Frank Stella y Kenneth Tyler con la obra *Monstrous Pictures of Whales* (1993).

Fuente: Jim McHugh.

La obra que ejemplifica esta relación es *The Fountain*, de 1992. Se trata de un relieve en xilografía, aguafuerte, punta seca y serigrafía transferida a tres láminas de papel fabricadas a mano, que incluía siete elementos de *collage* serigrafiados, de unas medidas de 231,1 cm de altura y 700,4 cm de ancho. Para hacer posible y facilitar el proceso minucioso de creación de la imagen de Stella, Tyler ordenaba al personal del taller recoger y guardar todo el material sobrante de cada uno de los proyectos del artista, entonces el artista seleccionaba y organizaba los elementos grabados. La pieza es una composición de fragmentos diminutos perfectamente coordinados pertenecientes a otras obras. El *collage*, con tamaño de mural y colocado sobre tres grandes bloques de madera, sirvió de guía visual para el personal en el proceso de

fabricación, así como los 105 elementos grabados necesarios para transformar el proyecto de Stella en una obra gráfica. Incluso hoy esta pieza se puede considerar como una de las hazañas técnicas más descomunales para una obra gráfica.

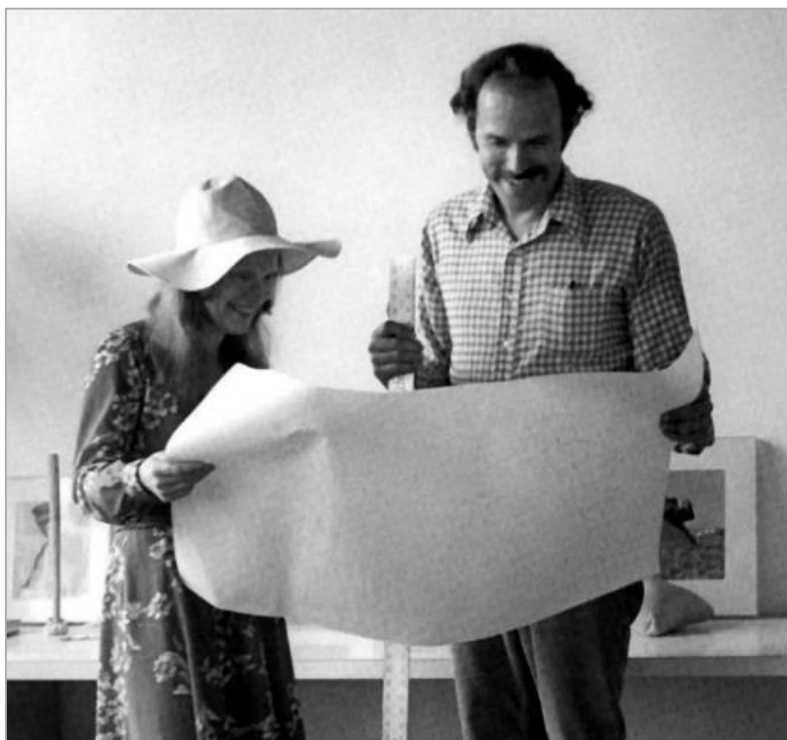
Tyler hizo posible transformar el grabado en un medio plenamente contemporáneo gracias a una trayectoria que abarca cuatro décadas y que se ubicó en cuatro talleres diferentes, evolucionado desde un pequeño taller de trastienda a los modos industriales de producción con los mayores avances técnicos. Sus relaciones con los artistas configuran parte de la historia del arte, desde leyendas vivas de la Bauhaus, hasta los protagonistas de movimientos paradigmáticos del arte contemporáneo, como expresionistas abstractos y estrellas del pop. Ha colaborado con algunos de los más grandes artistas de finales del siglo xx y ha ofrecido a todos sus habilidades y descubrimientos para formar parte de la expansión de un medio como el grabado. El tema de la colaboración artística es el tema de fondo del trabajo de Tyler, y no todos los artistas aceptan ese reto.



Fotografía 46. Kenneth Tyler.

Fuente: Steven Sloman.

4.3.2. El fabricante: Don Lippincott



Fotografía 47. Roxanne Everett y Don Lippincott, fotografía de Oldenburg para el catálogo de la exposición *Artist & Fabricator* (1975).

Consideramos la figura de Don Lippincott como uno de los antecedentes más claros de la figura del fabricante de arte, pues convergen en él elementos que dan consistencia y trascendencia artística a su papel: la dificultad e innovación técnica, el impacto sobre la obra final, la interacción con los procesos creativos y una cierta visibilidad en el contexto en el que actuó.

La empresa Lippincott Inc. nace en el marco de la promoción del arte público en Estados Unidos, como explica Patterson Sims³⁰⁹ en su artículo sobre dicha empresa, gracias al impulso institucional, protagonizado por la General Service Administration, durante el gobierno del presidente Lyndon B. Johnson (1963-1969). Este programa ayudaba a los artistas para la producción de arte público, con una dotación presupuestaria del 1 % de la construcción o renovación de edificios públicos. Con este apoyo del Gobierno y la proliferación de fondos, los artistas empezaron a necesitar colaboradores técnicos que les ayudasen a llevar a cabo obras que, por su escala y materiales, eran incapaces de

³⁰⁹ SIMS, P. (2012). «Introduction». *Large Scale: Fabricating Sculpture in the 1960 and 1970*, Jonathan D. Lippincott. Nueva York: Princeton Architectural (pp.11-23). Este apartado está basado en este artículo.

realizar ellos solos y, por tanto, muchos de los artistas que participaron en este movimiento trabajaron en el taller de Lippincott.

El objetivo general de la escultura pública era otorgar dignidad, humanizar el espacio público e interactuar con el Estilo Internacional³¹⁰ en arquitectura. Corporaciones, colegios o Gobiernos se convirtieron en potenciales clientes de este tipo de obras, estimuladas financieramente a través de iniciativas públicas y privadas. El *Gateway Arch* de San Luis, Misuri (1963), es una de las manifestaciones paradigmáticas de esta época.

En 1966, Don Lippincott fundó la empresa Lippincott Inc. cerca de Nueva York. Contaba con veintitantos años, una educación formal en *marketing* y una breve experiencia profesional en el negocio inmobiliario industrial. Roxanne Everett, vicepresidenta, tenía 30 años, vivía en Manhattan y era una gran aficionada del arte contemporáneo; también había trabajado en relaciones públicas y en negocios financieros. Sims destaca en su artículo introductorio al libro *Large Scale* que la complementariedad de perfiles entre ambos resultó vital para el éxito de la empresa. Roxanne Everett aportaba el instinto, el estilo y los contactos con galeristas, artistas, coleccionistas, arquitectos y curadores, además de conexiones con instituciones gubernamentales o colegios que querían instalar arte público en sus espacios. Además, desarrolló una labor de documentación gráfica de los procesos de producción.

Don Lippincott, en cambio, era más cerebral, metódico y práctico. Se encargó de la relación con los artistas, por su educación³¹¹, tenía gran capacidad para la escucha y la resolución de problemas; los artistas lo calificaban de rigurosamente preciso e imperturbable. Los fundadores se conocieron a través del padre de Don Lippincott, director de una empresa pionera en diseño industrial³¹². Las conexiones de su padre facilitaron una donación de grandes placas de acero corten, el material base para la construcción de esculturas.

Don Lippincott había adquirido una gran nave de madera de una empresa en bancarrota, y, con la ayuda de dos antiguos trabajadores de la extinguida empresa, inició la fabricación, con un equipamiento básico, de las tres primeras esculturas de 4,5 metros

³¹⁰ *Estilo Internacional* se refiere a un conjunto de arquitecturas que comparten las características formales más puristas del movimiento moderno y, en menor medida, las funcionalistas.

³¹¹ Educación cuáquera.

³¹² Curiosamente, habían llevado a cabo el proyecto de la icónica lata de sopa Campbell que posteriormente Warhol utilizó.

de alto para su propio hermano, estudiante de arte. Con los primeros trabajos pudo comprar una grúa y equipamiento más sofisticado.

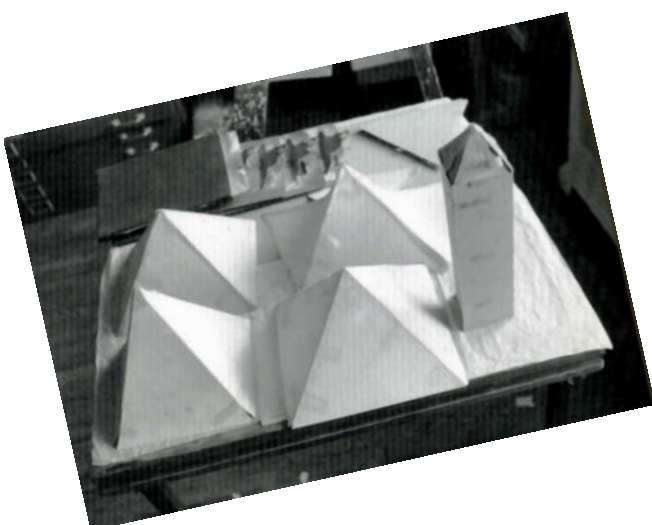


Fotografía 48. Nave original de la empresa Lippincott 1968
con reproducciones para The International Fund for Monuments.
Fuente: Roxanne Everett y Lippincott.

El taller de Lippincott se especializó desde el comienzo en construir esculturas de gran escala. Sims destaca en su estudio que Don Lippincott pudo prever que las industrias convencionales del acero o los constructores de barcos no podrían entender las especificaciones y el proceso creativo de los artistas, y que estos necesitarían unos servicios especializados en arte. Fue la primera empresa en dedicarse exclusivamente a la fabricación de obras de arte en metal.

Lippincott asumió los riesgos derivados de los costes que suponía la producción de obras a gran escala y que habían desanimado a muchas otras empresas. Por un lado, la mayoría de los escultores no tenían recursos para realizar grandes trabajos y raramente se inclinaban a financiar su fabricación; por otro lado, ninguna institución quería sufragar los gastos de una pieza sin verla previamente. Lippincott fue pionero en la idea de formar parte como socio de los proyectos. El artista aportaba el concepto y la dirección estética durante la fabricación, y Lippincott contribuía con el trabajo y los materiales, es decir, cubría todos los costes hasta llevar a cabo la obra y venderla. Posteriormente, dividían los gastos y las ganancias a parte iguales.

Como estrategia de mercado en los inicios de la empresa Don Lippincott y Roxanne Everett Lippincott invitaron a trabajar en su taller a Bill Underhill (1933), escultor y profesor, con dos esculturas que fueron utilizadas para mostrar las posibilidades de fabricación del taller y captar así más artistas. Después, se realizaban las piezas en las que los artistas estaban más interesados y los beneficios producían nuevas inversiones. Con el mismo objetivo, visitaron las galerías más importantes de Nueva York, entre ellas, Betty Parsons, Sidney Janis, Leo Castelli o Acquavella, para identificar a artistas que pudieran ser sus clientes. Hicieron una selección de ellos con diferentes concepciones y enfoques para proponerles trabajar juntos. Con esta estrategia, primero produjeron obras de James Rosati y Robert Murray, quien invitó después a Barnett Newman.



Izquierda: maqueta de papel derecha: instalación en Nueva York.

Fuente: Roxanne Everett y Lippincott.

Una de las piezas esenciales en el desarrollo de la empresa fue Broken Obelisk (1963-1967) de Barnett Newman. Iniciado con bocetos del artista y maquetas en papel, fue instalada cerca del Seagram Building de Nueva York, y luego en 1968 se instaló otra versión en Washington. La pieza representó el lanzamiento de la actividad de Lippincott y su repercusión pública, pues demostró su capacidad técnica, y logró así el posicionamiento de la empresa dentro del mundo del arte como el lugar idóneo para producir grandes esculturas.

A finales de los años sesenta, la empresa realiza una ampliación de dos mil metros cuadrados. El ambiente abierto y el espíritu de colaboración, convirtieron el taller en un lugar muy atractivo para los artistas. Siempre se mantuvo como una empresa pequeña —entre 10 y 16 trabajadores—, para asegurar la camaradería³¹³ y mantener el foco en

³¹³ Muchas personas trabajan allí una década, por ejemplo, Eddie Giza, jefe de equipo, trabajó hasta su cierre en 1994.

la resolución de problemas. Cada operario era especialista en una habilidad, pero se trabajaba en equipo en una estructura no jerárquica. La clave del éxito, según Sims, fue el trabajo duro y la depuración técnica. Además, mantenían una relación dinámica con su entorno, recibían visitas de coleccionistas, asesores privados y públicos, estudiantes, artistas y galeristas, y tenían un estrecho contacto con galerías como Leo Castelli, Paula Cooper y Arnold Glimcher. Como vemos, la integración dentro del mundo del arte les facilitaba el acceso al trabajo y la comprensión de la problemática específica de cada una de sus agentes.



Fotografía 49. Martin Friedman (izquierda) y David Fisher (derecha) con un modelo del jardín de esculturas de Minneapolis (1988).

Fuente: Walkerart³¹⁴.

Una de las formas más potentes para darse a conocer e integrarse en los procesos de producción del arte fueron las exposiciones de escultura a gran escala. Generalmente, eran patrocinadas por ayuntamientos e instituciones y organizadas en grandes ciudades como Nueva York, Washington, Detroit, Cincinnati, Minneapolis o Newport.

De hecho, Lippincott aportó un número considerable de los trabajos expuestos. Martin Friedman, comisario la exposición de Minneapolis en 1974, describió estas obras como

³¹⁴ Véase <http://www.walkerart.org/magazine/2013/growing-garden>.

«*engineered romanticism*»³¹⁵ y, en el catálogo de la exposición, Lippincott es nombrado como un visionario que empieza a producir antes de que existiera la demanda de estas obras.

La exposición realizada en Massachusetts en 1975 tiene el sorprendente nombre de *Artist and Fabricator* y la empresa es referida en el catálogo como la única empresa de su clase en Estados Unidos. Pero no solo eso, sino que en el mismo catálogo se incluye una entrevista con los fundadores de la empresa, Don Lippincott y Roxanne Everett y con el artista Robert Murray, donde se los presenta como elementos clave y esenciales para entender la escultura monumental pública.



Fotografía 50. Izquierda: portada del catálogo de la exposición *Artist & Fabricator*. En la foto aparece Robert Murray (segundo por la derecha) con Don Lippincott (a su izquierda), junto al equipo de Lippincott Inc., y la obra *Quinnipiac* (1974). (Fuente: Ida Capello).

Derecha: anuncio publicitario de la empresa para la revista *Art in América* (1969).

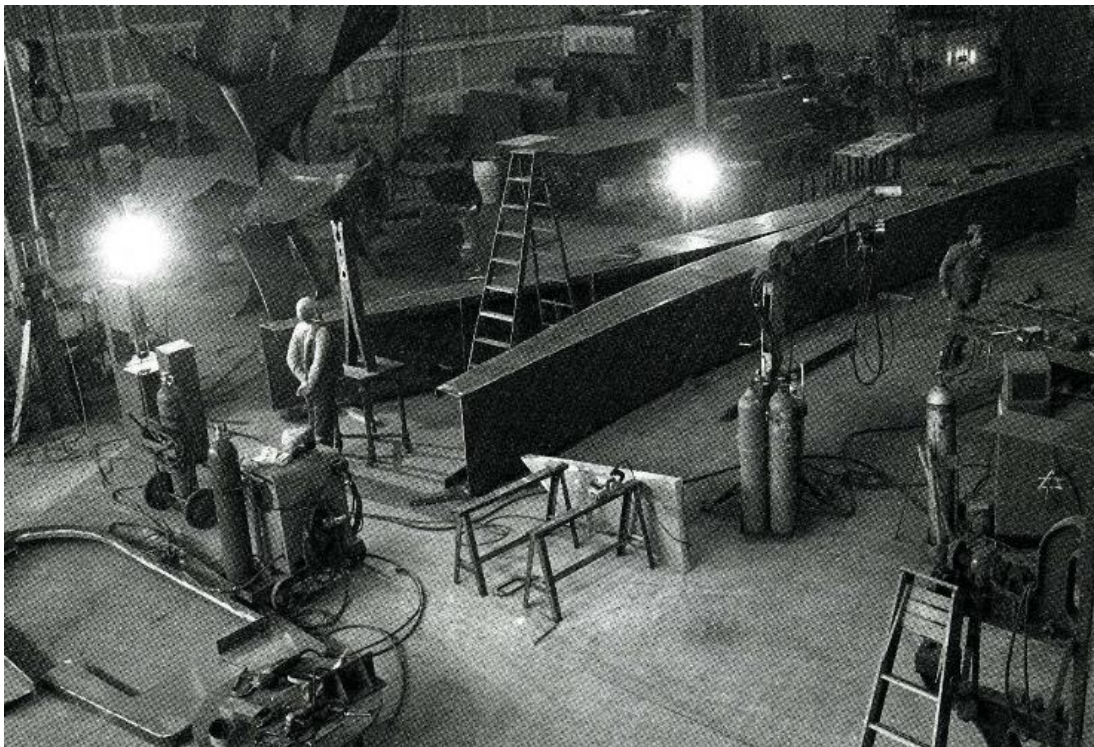
Fuente: Bernie Horowitz.

Debemos entender el hecho de incluir en el nombre de la exposición a los constructores de las piezas al mismo nivel que los artistas como un reconocimiento del mundo del arte de la importancia técnica y creativa de la función del rol del fabricator, así como su inclusión en el catálogo al lado de los artistas, y demuestra la intención de definirlos como parte fundamental para la comprensión cabal de un fenómeno artístico nuevo y con

³¹⁵ Romanticismo de ingeniería.

fuerte proyección social. Destacamos de la imagen de la portada que hace protagonistas al equipo de colaboradores la utilización del término *fabricator* asociado al arte, como un nombre genérico que cobra significación artística en el contexto en el que se encuentra y que nosotros intentamos recuperar en el presente estudio.

En la misma línea de difusión del arte público que las exposiciones en grandes ciudades, proliferan en esta época los parques de esculturas. Son promovidos por iniciativas privadas o como propiedades de museos, oportunidad que también aprovecha Lippincott para darse a conocer y captar más encargos.



Fotografía 51. Claes Oldenburg contempla la maqueta de su pieza *Clothespin* (1976-1979) en taller de Lippincott. La pieza tiene 13,72 metros de alto.

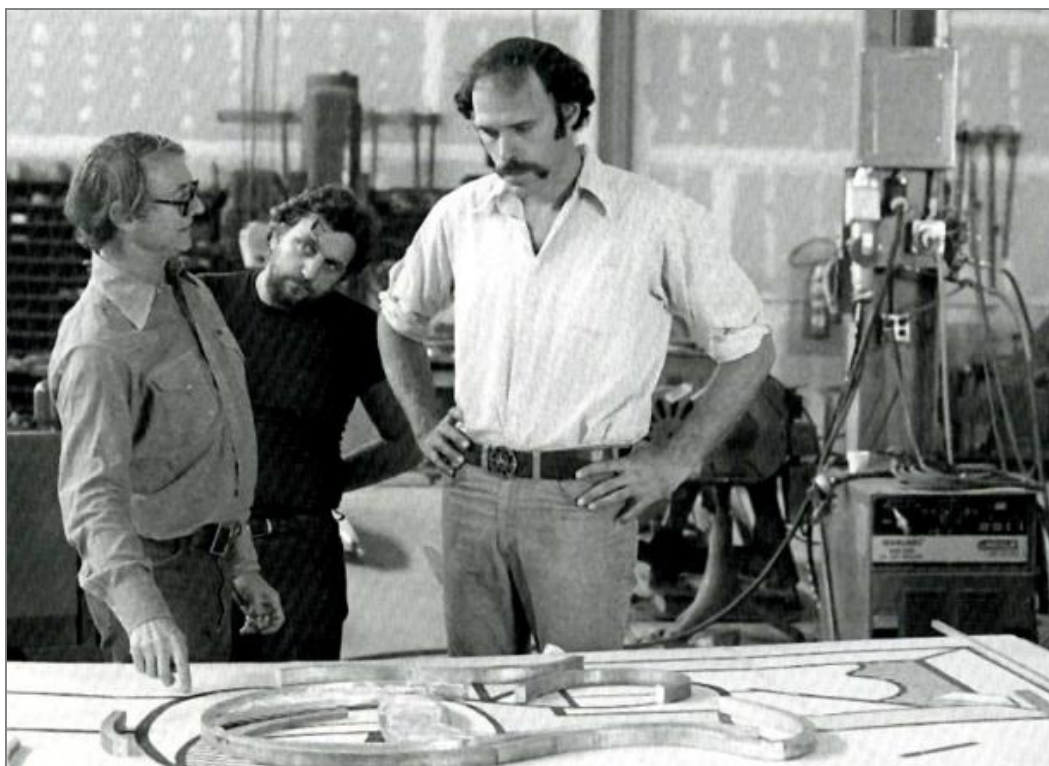
Fuente: Roxanne Everett y Lippincott.

Es importante referirnos, como lo hace Sims, al artículo publicado en *Art in América* en 1968 por Bárbara Rose, «Blowup: The Problem of Scale in Sculpture»³¹⁶. Rose plantea la problemática artística que sufre, en su opinión, la escultura a gran escala; en concreto habla de la desconexión existente entre la maqueta de la escultura y su desarrollo y construcción a gran escala. Este problema lo achaca a *una básica insensibilidad en el proceso*.

³¹⁶ ROSE, B. (1968). «Blowup: The Problem of Scale in Sculpture». *Art in America*, julio-agosto (pp. 80-91).

La autora propone el modo de trabajar de Lippincott como una posible solución a la pérdida de sentido que experimenta la obra al adquirir sus verdaderas dimensiones, a partir de una maqueta. Para Rose es determinante la participación de Don Lippincott en el proceso de trabajo, porque, por un lado, tiene un alto grado de implicación, más comprometido que el propio artista en el proceso de ejecución, y por otro, cuenta con la capacidad de él y su equipo para mantener al artista en contacto permanente con la obra, durante todo el proceso de su construcción. Este artículo apoya la figura del fabricante dentro del proceso artístico.

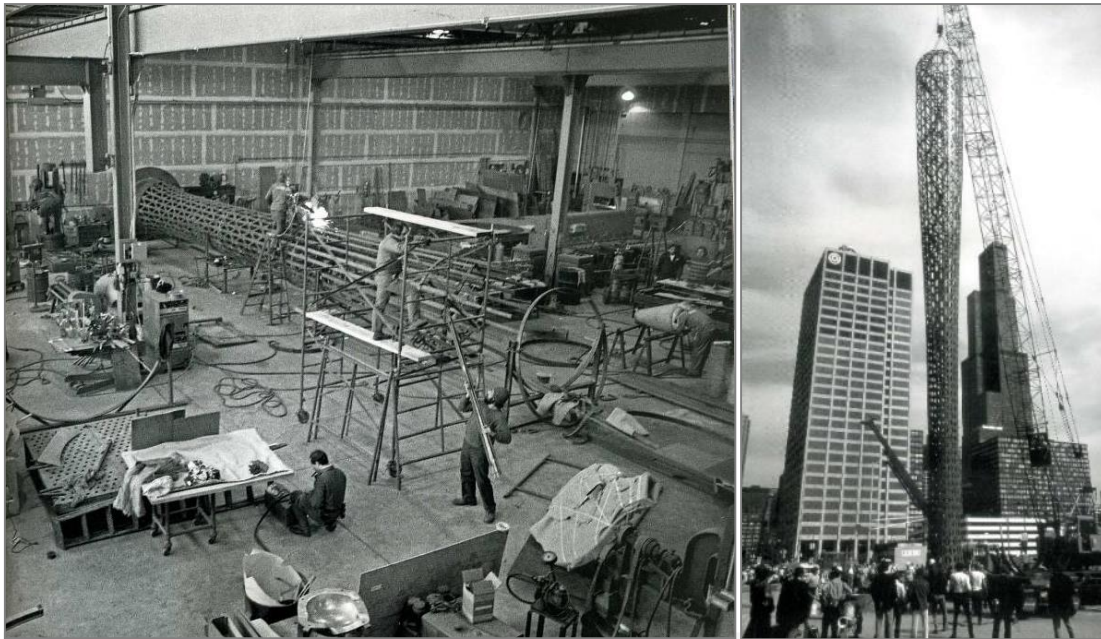
En efecto, la empresa funcionaba como una extensión del estudio del artista y el propio Dan afirmaba que «a menudo hacemos cambios importantes durante el proceso de fabricación, aportando una gran cantidad de “interacción” y “pensamiento”». Y es que una obra podía estar en proceso de fabricación entre 6 meses y un año, y durante ese tiempo se iban acomodando flexiblemente las fases del trabajo desde la idea inicial a la materialización de la obra, adaptándose a los modos y tiempos de los diferentes artistas, ya que la fábrica podía trabajar eficientemente en varios proyectos de manera simultánea.



Fotografía 52. Roy Lichtenstein discute con Don Lippincott sobre la fabricación de *Picture and Pitcher* (1978).

Fuente: Roxanne Everett y Lippincott.

Las diferentes formas de plantear los inicios de una pieza reflejan la confianza de los artistas en la interacción con Lippincott y su capacidad para llegar a un entendimiento final. Por ejemplo, en determinadas piezas Kelly trabajó a partir de un vaso de papel aplastado; Murray usaba recortes de latas para hacer los modelos que definirían los ejes de la obra; Sugarman se servía de un cartón de hacer sombreros por ser impermeable y apto para ser pintado, y Rosati elaboraba sus modelos meticulosamente con hojas de zinc con las que podía trazar los elementos y ajustar las siluetas.

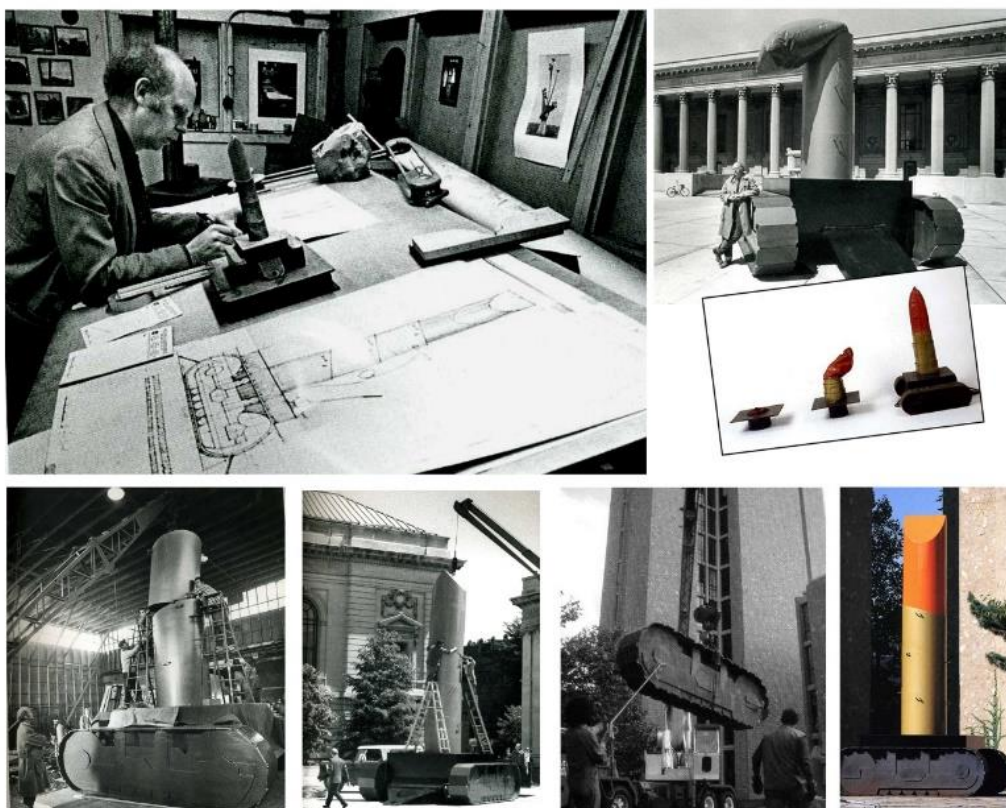


Fotografía 53. Fabricación e instalación en Chicago de la pieza de Claes Oldenburg *Batcolumn* (1977).

Fuente: Roxanne Everett y Lippincott.

El trabajo de Lippincott empezaba con una conversación inicial con el artista para revisar el proyecto. A partir de estos modelos y estudios preparatorios, se definían materiales y escalas, luego se hacía una aproximación de costes y estimación de fechas, incluyendo los posibles requerimientos de ingeniería, transporte e instalación; una vez decidido todo ello, se encargaban los materiales y empezaba la construcción. Los artistas podían estar implicados en todas las fases de fabricación, sobre todo en el momento de la soldadura por puntos, que era cuando se podían hacer más fácilmente los cambios en las piezas. Luego se completaba el ensamblado y se discutían acabados, pintura y finalización. La proximidad a Nueva York hacía posible que los artistas viajaran en el día o incluso se quedaran allí durante el proceso de

fabricación. Otros lo tenían tan claro que solo volvían en las fases finales para aprobar la pieza.



Arriba izquierda: Claes Oldenburg en 1969 en su estudio con planos y maqueta de la pieza. (*Fuente:* Shunk-Kender); a su derecha y abajo: modelo inflable en diferentes estadios de elevación. (*Fuente:* David Heald), y arriba: instalación en la Plaza Beinecke. (*Fuente:* Shunk-Kender).

Abajo izquierda: montaje de la pieza con la supervisión de Claes Oldenburg. Al poco tiempo se deterioró la parte superior inflable por problemas en el mecanismo, una semana más tarde se reemplazó por una versión rígida. Lippincott fabricó el cilindro de aluminio y fibra de vidrio y unos estudiantes de arquitectura construyeron en madera las ruedas del tanque. (*Fuente:* Roxanne Everett y Lippincott).

Abajo derecha: nueva instalación en 1974. La pieza estaba en muy malas condiciones por causa de la negligencia y el vandalismo, por lo que el artista pidió a Lippincott que lo llevara al taller. Un grupo de profesores del Departamento de Historia de Yale apoyaron su reinstalación. Lippincott la restauró reemplazando las partes de madera por acero corten pintado con poliuretano. (*Fuente:* Attilio Maranzano).

Una de las piezas icónicas construidas por Lippincott fue *Lipstick* (1970-1974) de Claes Oldenburg. Encargada por un grupo de estudiantes de arquitectura de Yale, formado en secreto y sin autorización de la universidad. Fue presentada como un regalo para el campus de Yale con la condición de que no se moviera de su emplazamiento. La universidad no lo aceptó formalmente, pero tampoco lo rechazó.

Roxanne Everett abandonó la empresa en los años ochenta, y a partir de ahí ya no se poseen archivos gráficos del trabajo. Se incorpora entonces el hermano de Don, Alfred, que se dedica a la investigación de nuevos materiales y técnicas, como el *foam* o el corte de láser, para posibilitar la producción de obras con formas más complicadas e intrincadas. El corte de láser se aplicó a la obra de Wesselmann *Still Drawings*. Para estas obras Alfred trabajó con diferentes compañías para definir el *software* que coordinara los dibujos y el corte por láser.

Con Claes Oldenburg y Van Bruggen, Lippincott investiga espumas de polietileno y uretano para poder utilizar materiales más flexibles que el metal. En el año 1994 cierran la compañía para dedicarse a la producción de obras utilizando diferentes fabricantes y así resolver problemas de construcción y explorar nuevos métodos de fabricación. Es relevante mencionar el trabajo con las obras de Toni Smith, del que se siguen construyendo piezas bajo los auspicios de su viuda Jane; que son más complejas y exigentes en su fabricación. Poco a poco, Lippincott se fue involucrando más en la conservación, mantenimiento y supervisión de obras suyas y de otros fabricantes.

Los años 1966 a 1994 comprenden uno de los periodos más activos de la escultura pública de la historia del arte:

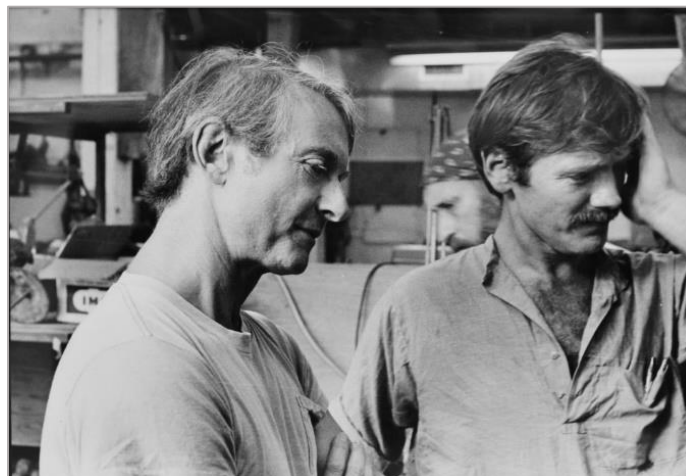
Esta época abraza una única y potente combinación de circunstancias artísticas, culturales, financieras y políticas que se alinearon perfectamente con el deseo de Don y la capacidad de la compañía para fabricar escultura pública de gran escala.³¹⁷

Lippincott desarrolló su trabajo con grandes artistas ejecutando obras de calidad, gracias a la vitalidad de las grandes ciudades y a las colecciones públicas de Estados Unidos, y garantizó también su conservación para que pudieran ser vistas por nuevas generaciones.

Cuando el artista James Rosati evocaba los talleres de Lippincott, pensaba en que estaban ahí para responder a todos los sueños de un artista. Con esta idea recurrente en muchos casos podemos entender la importancia que para un artista suponía contar con un colaborador técnico como Don Lippincott.

³¹⁷ SIMS, P. (2012). *Op. cit.* (p. 22).

4.3.3. El fundidor: Dick Polich



Fotografía 54. Dick Polich y Roy Lichtenstein en Tallix (1977).

Fuente: colección privada.

Dick Polich (EE. UU., 1932) es uno de los empresarios de producción artística con mayor trayectoria en los Estados Unidos y Europa. Ha vivido toda la evolución de los procedimientos de la fundición y la fabricación de escultura a gran escala. Sus inicios como medio clásico de producción están marcados por la falta de tradición de la fundición de arte en Estados Unidos. Después, realizó la transformación de sus procedimientos con la incorporación de nuevos materiales y avances tecnológicos que se generaron durante la Segunda Guerra Mundial en la ingeniería aeronaval. Finalmente, ha experimentado la actual adaptación de la producción de arte a la revolución digital y actualmente forma parte de una de las empresas de producción de escultura más prestigiosas del mundo.

Para definir su figura nos basaremos en la investigación de Daniel Belasco para la exposición *Dick Polich: Transforming Metal into Art*, y su texto para el catálogo de dicha exposición, *The Conductor. Dick Polich in Art History*³¹⁸.

Dick Polich nace 1932 en una familia croata de clase obrera. Quiso ser arquitecto en Harvard en 1960 a donde se trasladó, sin embargo, no pudo acabar la carrera por su incapacidad de defender su trabajo públicamente; un requisito fundamental para un arquitecto y un artista. Este incidente marco su carrera y lo orientó hacia el estudio de los procedimientos técnicos. En 1961, fue a trabajar para la MIT Foundry, para la que

³¹⁸ BELASCO, D. (2014). *Op. cit.*

las fundaciones Rockefeller y Ford garantizaban subvenciones para desarrollar nuevos métodos de producción para la fundición de arte de bajo costo y alta calidad. Cursó un posgrado investigando la fundición de precisión de aluminio y magnesio. Poco después, se centró en la industria aeroespacial y escribió una tesis sobre rodamientos en la navegación de misiles nucleares. Trabajó también para la empresa aeroespacial Bendix Corporation, pero tras recibir un pedido para producir 50.000 máscaras de gas, se replanteó su futuro profesional y abandonó la compañía.

Entonces, Polich funda la empresa de fundición de arte Tallix³¹⁹ en 1960, con la intención de hacer converger tecnología y arte, quería, según Belasco, convertir la fábrica en un nuevo sitio de creación artística. La mayoría de los artistas enviaban sus trabajos a fundir a Europa, así que Tallix fue una de las primeras nuevas fundiciones totalmente preparadas para satisfacer las exigencias del mundo del arte contemporáneo en Estados Unidos. En palabras del propio Polich:

Toda la fundición gira en torno a la idea de que los artistas tienen dificultades para dar su trabajo a otras manos. Así que tenemos que hacer que se sientan seguros de que está bien. Tenemos momentos donde de hecho se pueden hacer cambios. En primer lugar, cuando ven las ceras. El último lugar es cuando ven el color.³²⁰



Fotografía 55. Dick Polich (izquierda) su equipo, y Frank Stella (centro).

Fuente: archivo de Tallix.

³¹⁹ Refunda tres veces su empresa: Tallix (1970-2006), Polich (1995-2006) y Polich Tallix (2006-actualidad).

³²⁰ BELASCO, D. (2014). *Op. cit.*

Como vemos Polich basa su trabajo en la construcción de relaciones de confianza con los artistas en el proceso de producción. Polich modificó el proceso de fundición de arte utilizando el vacío para extraer el metal fundido de dentro del molde, mejorando así la calidad de las piezas y con lo que se forjó una gran reputación en los procesos tradicionales y en la innovación técnica.

Según la investigación de Belasco, Polich creó un equipo humano muy cohesionado, puesto que uno de sus objetivos era rebajar el estrés que producen las largas jornadas de trabajo con materiales peligrosos y para ello organizaba actividades sociales y educativas, como comidas y charlas sobre temas de su interés. Además, animó a los artistas a presentar a su equipo lecciones sobre arte contemporáneo; «si usted trabaja en una fundición debe tener el arte en casa»,³²¹ decía.



Fotografía 56. Trabajadores de Tallix en jornadas de convivencia.
Fuente: web de Polich.

Sus colaboraciones se iniciaron con Joel Shapiro³²² (1941) explorando las propiedades intrínsecas del metal, experiencia que le ayudó a abandonar las actitudes tradicionales y a entender la fundición como un medio más acorde con el arte contemporáneo, y el pintor expresionista Cleve Gray (1918-2004) le ayudó a definir su labor como un trabajo con metal fundido como materia. En 1971, Gray fue a Tallix para hacer esculturas de metal que recordasen la fuerza elemental de la roca fundida. Polich utilizó el proceso de cera perdida para producir 40 bronce, y enseñó a Gray la manera de darles un acabado

³²¹ BELASCO, D. (2014). *Op. cit.*

³²² Escultor estadounidense, famoso por sus obras dinámicas compuestas de formas rectangulares simples. Sus obras figurativas y referencias psicológicas iniciaron el fin de la dominación minimalista del arte.

y patinarlas. Es decir, Polich concedió a los artistas la posibilidad de utilizar la fundición como medio de expresión y el enfoque orientado al proceso.

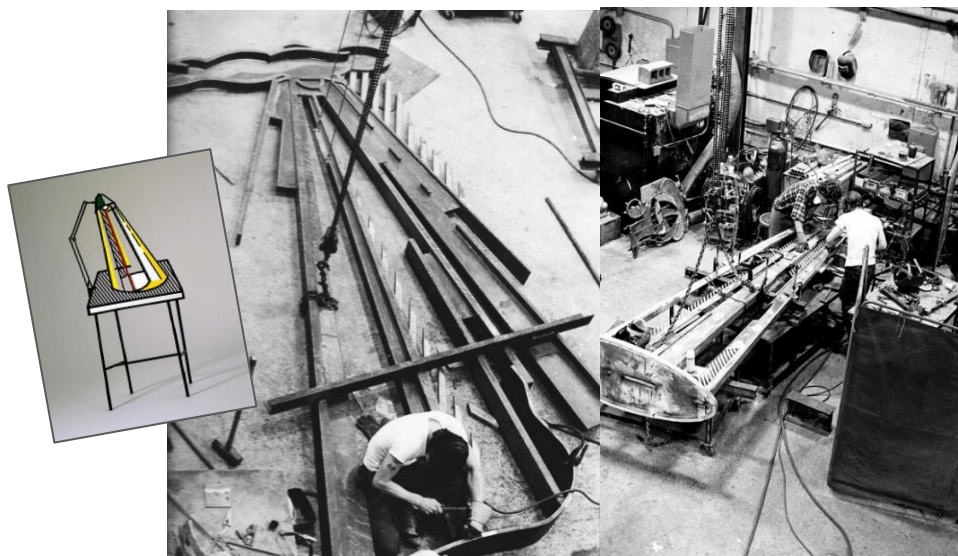
En 1976, la empresa Tallix se traslada a un antiguo depósito de carbón de 400 metros cuadrados en el centro del muelle de Peekskill, cerca del río Hudson, y fue donde Polich inició su relación con Kenneth Tyler³²³, del que ya hemos tratado. Tallix se convirtió en su proveedor de metal, plástico y otros elementos para sus grabados y múltiples. A través de la relación con Tyler, Polich hace contactos con artistas y aprende a trabajar en colaboración con un equipo grande en proyectos complejos y multidisciplinarios, aunque manteniendo siempre al artista en el centro.

Polich intervino en las primeras impresiones de Tyler con Roy Lichtenstein para *Entablature I* (1976), para lo que produjo una placa de bronce especial para sus impresiones. Durante la siguiente década, Tyler y Polich colaboraron en ediciones de grabados con Frank Stella y otros artistas. Gracias al éxito de este trabajo, Lichtenstein produjo con Polich sus obras de bronce.



Fotografía 57. Obra de Frank Stella, en el taller Polich.

³²³ Tyler Ya había producido obras complejas, grabados multimedia y múltiples con Robert Rauschenberg, Claes Oldenburg y otros en Gemini GEL, y se había trasladado a Bedford Village, Nueva York, a unas veinte millas de Peekskill.



Producción de *Table Lamp* (1977) en Tallix.

Fuente: archivo de Pollich Tallix.

Table Lamp (1977) es un ejemplo de producción del método de trabajo meticuloso de Lichtenstein. Lichtenstein no había encontrado la empresa que pudiera fabricar de manera satisfactoria sus finas esculturas de metal, así que para ello construía maquetas de madera con elementos de 2,5 cm de espesor. Según Belasco, el asistente de Lichtenstein, Carlos Ramos, propuso la fundición de Tallix como lugar de fabricación. Cabe destacar que los artistas por lo general pasan por alto el medio fluido para hacer arte geométrico.

Lichtenstein creó un boceto preciso a gran escala con cinta de colores, y su asistente Ramos construyó un boceto a gran escala en tres dimensiones en madera, que se fundió en bronce y se pintó en parte; el ayudante de Lichtenstein, James Depasquale, terminó la pintura. Polich entregó personalmente el bronce final a la galería Leo Castelli. Lichtenstein visitó la fundición para revisar el progreso del trabajo, pero por lo general se mantenía al margen de la ejecución de la obra. Tallix fundió 65 bronce y fabricó 11 monumentos a gran escala para Lichtenstein desde la década de 1970 hasta la muerte del artista, en 1997. El de la lámpara, encargado por la compañía papelera Gilman en Saint Marys, Georgia, de tres metros y medio de altura, se convirtió en uno de las primeras obras de arte de estilo contemporáneo fabricadas por Tallix.

Dick Polich colaboró con mujeres artistas que empezaban a incorporarse al mundo del arte, entre ellas Helen Frankenthaler (1928-2011) y Nancy Graves (1939-1995). Con Helen Frankenthaler trabajaron para adaptar sus técnicas a las manchas de pintura para metal. Frankenthaler pintó los paneles en un estudio improvisado dentro de la fábrica para que pudiera trabajar en privado. Destacamos este dato pues es la antítesis de la ética de *planta abierta* de Tallix, ya que Polich quería que la artista se sintiera cómoda con el proceso para poder establecer una relación de confianza.

Nancy Graves, por sugerencia de Tyler, fue a Tallix para producir en bronce su escultura de fósiles en yeso (1969-1970) y ella acabó viajando de Manhattan a Tallix con frecuencia, como si se tratara de su estudio auxiliar. Desde 1977 a 1980 se produjeron en Tallix cerca de 200 esculturas suyas. Además, Nancy Graves empezó a experimentar con coladas *directas*³²⁴ de objetos encontrados —papel, cera, cuerda náutica, plástico, pantallas de lámparas y otros materiales inflamables, y materiales orgánicos frágiles, como plantas, frutas, pescado—, para ser fundidos en bronce. Tallix improvisó nuevas formas de producir con estos materiales difíciles y determinó la cantidad y el método de ventilación para cada uno, además de sus necesidades para evitar escapes. Polich creó una estrecha amistad y colaboración con la artista y, gracias a ello, ofreció a los artistas mayor espacio de libertad para experimentar e improvisar.



Fotografía 58. Nancy Graves (1939-1995) patinando en Tallix.

Fuente: archivo de Tallix.

En esos años creció el gusto por el neoexpresionismo, que también legitimaba el deseo de los artistas para jugar con los procesos irregulares y fluidos de la fundición, y prueba de ello es que Willem de Kooning trabajó con Polich para producir dos ediciones de las versiones ampliadas de tres bronce, ejecutados originalmente en Roma.

Para darse más a conocer Polich organizó exposiciones³²⁵ con sus artistas y estableció el Premio Tallix de Fundición en la Sociedad Nacional de Escultura, con una exposición

³²⁴ Vertido directo de material fundido.

³²⁵ En 1984, una exposición Tallix en Nueva York presentó esculturas de Graves, de Kooning, Peggy Kauffman y Clifford Ross y también obras de 25 pies de Lichtenstein, *Pinceladas en vuelo* (1984). En *The*

anual desde 1980. Además, favoreció las prácticas en su empresa para estudiantes recién graduados en programas de escultura.

El artista Isamu Noguchi albergaba reservas sobre el valor de la reproducción de arte en bronce; pensaba que la forma original de sus tallas directas de madera y piedra perderían sus cualidades de autenticidad y, por tanto, se mostraba escéptico con la fundición. A mediados de 1980, Noguchi produce en bronce con Tallix al menos 17 piezas de madera, yeso, piedra y plastilina, con modelos que abarcan desde la década de 1930 a 1960. En 1988, Tallix fundió también *Extraño pájaro* (1988) una versión de bronce del ejemplar de 1945, diseñado originalmente con una maqueta de papel doblada. Después de trabajar con Tallix, Noguchi aseguró, según el estudio de Belasco, que cada que cada pieza fundida con él mantenía su propia y única particularidad.

También, durante un periodo de dos años, Jeff Koons colaboró con Polich en la producción de objetos de consumo, alrededor de 40, entre artículos deportivos y objetos de regalo. La fundición hizo moldes y los reprodujo en metal; entre otros, *Lifeboat* (1985), *Jim Beam Turner Train* (1986) y *Cabo Codder Troll* (1986). Koons no realizaba trabajo manual alguno en las esculturas, y justificaba el cambio de material del original al bronce como un procedimiento para hacer arte y al respecto comentó: «Básicamente soy una persona de ideas. No estoy involucrado físicamente en la producción»³²⁶.



Fotografía 59. Izquierda: *Pájaro extraño* (1988), Isamu Noguchi, producida en Tallix. Fuente: Fundación Isamu Noguchi. Derecha: *Lifeboat* (1985), Jeff Koons, obra producida por Polich para el Bronze Museum of Contemporary Art, Chicago, Gerald S. Elliott Collection (1995-1996). Fuente: Jeff Koons.

New York Times, un artículo identifica a Tallix como «fundición del arte conocido a nivel nacional». Otros informes de prensa se centraron en la impresionante tarea de hacer, el transporte y la instalación de obras de gran formato de Lichtenstein, Clemente Meadmore y Nathan Rapoport.

³²⁶ BELASCO, D. (2014). *Op. cit.*

En 1986, Polich se trasladó a Beacon, Nueva York, para ampliar sus instalaciones. A principios de 1990, tras el final de la Guerra Fría, el mercado del arte comenzó su primer periodo de rápida globalización. La empresa se fusionó con Bullers PLC y formó Tallix Morris LTD., que incluía fundiciones en Basingstoke y Birmingham, Inglaterra, Toronto y Oakland, dirigidas a satisfacer a una clientela internacional con presencia global, una comercialización coordinada y una mayor gama de servicios.



Fotografía 60. Dick Polich y Nathan Rapoport.

Fuente: web de Polich.

Frank Stella produce con Polich *Playskool* un bronce fundido con piezas de aluminio. La serie *Moby Dick*, que comenzó como impresiones con Tyler, en 1985, se trasladó a relieves de fundición de aluminio pintados de colores desde maquetas de papel en 1988. El proyecto se extendió en una serie de esculturas monumentales producidas en Tallix. A través de este proceso, Stella pasó a ser un escultor, animado por las posibilidades y la libertad que le ofrecía Polich. Este puso a disposición del artista toda la capacidad experimental de la fundición, además de nuevas técnicas que Stella improvisaba; Polich llamó a estas prácticas «una especie de descuido cuidadoso»³²⁷.

³²⁷ BELASCO, D. (2014). *Op. cit.*

Como en el caso en que Polich dejó que sus trabajadores aplastaran y batearan un tanque industrial que Stella había incorporado en el enorme montaje de *Town-Ho*³²⁸. Polich también enseñó a Stella cómo controlar el aluminio fundido para verter y salpicar de manera que se solidifique en formaciones aleatorias y pictóricas.



Fotografía 61. Construyendo esculturas de Frank Stella en el taller de Polich.

Fuente: Tallix Polich.

En 1994, Stella invitó al arquitecto Richard Meier a Tallix, lo que abrió un nuevo mercado para la empresa hacia la arquitectura. Los arquitectos comenzaron a diseñar fachadas y paredes interiores revestidas en yeso y fabricadas en bronce, acero o paneles de aluminio. Coincidiendo con el cierre del taller de Lippincott en 1994, Tallix comienza a absorber más trabajos de fabricación a gran escala, con Claes Oldenburg y Van Bruggen. Además, la fundición se dedicó a restaurar esculturas de gran escala.

Belasco explica en su artículo que en la expansión de la empresa y los cambios de la propiedad hacen sentirse a Polich asediado y a la deriva, por lo que decide retirarse de la dirección del proceso creativo de las obras y, en 1995, vende sus acciones en Tallix y deja el abandona por completo. Sin embargo, su objetivo era recuperar la estrecha colaboración con los artistas, por lo que funda, con 64 años, Polich Art Works, con el apoyo financiero de Frank Stella, entre otros. Se instala en un antiguo almacén de 5 000 metros cuadrados en Rock Tavern, Nueva York y, por primera vez, puede unir todas las fases para la fundición y fabricación bajo un mismo techo.

³²⁸ Instalado en Chicago en 1993.



Fotografía 62. Frank Stella (1998-2001). *Prinz Friedrich von Homburg, Ein Schauspiel*, en acero inoxidable, aluminio, fibra de vidrio pintada y fibra de carbono, 9,45 metros.

Fuente: Tallix Polich.

Polich retoma su papel como director de orquesta e intérprete del artista. En 1996, empieza con nuevos encargos para Frank Stella, el cual motivó a la fundición para usar todas las técnicas disponibles en el momento. Experimentaron con la construcción, la trituración, el desgarramiento, el corte digital, el escaneado 3D, la ampliación digital y la fundición a la cera perdida, así como con el vertido libre sin moldes, algo que incluyó la detonación de dos docenas de cartuchos de dinamita en el interior de la escultura mientras estaba enterrada a dos metros bajo tierra.

En 1997, Stella y Polich completan *Amabel*, un enorme trabajo de acero de 10 metros de alto por 8 de ancho, con un peso de más de 35 toneladas, de lo que Polich recuerda las demandas de Stella para probar cosas nuevas como agotadoras, pero estimulantes.

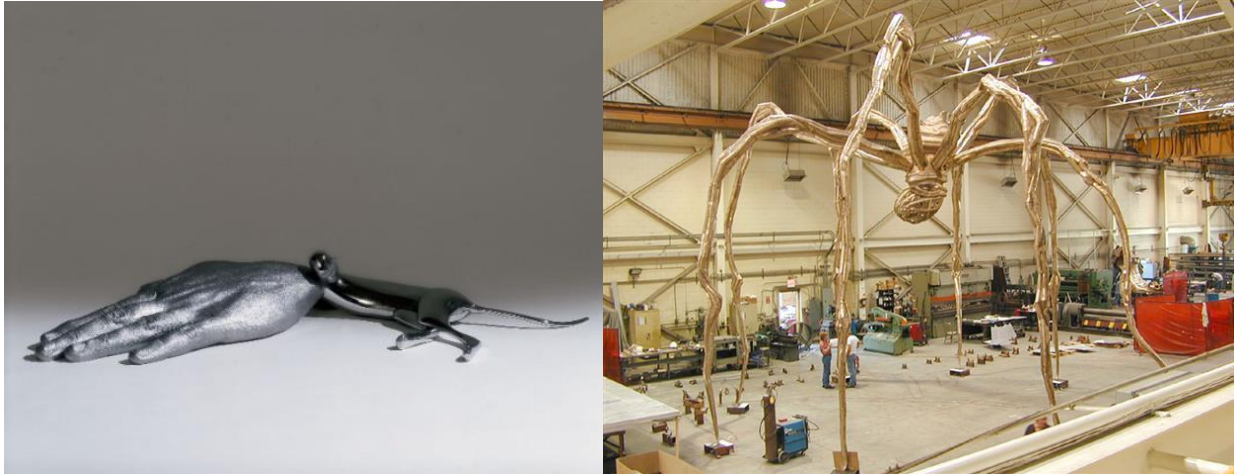


Fotografía 63. Obra *Amabel* (1997), Frank Stella, taller de Polich.

Fuente: web Polich.

A principios de 1990, Polich adopta el diseño y la producción asistida por ordenador para aumentar la precisión y la velocidad de corte y fabricación, aunque tardó más en conciliar las nuevas herramientas digitales con la fundición analógica, por su complejidad técnica.

Rona Pondick (1952) fue uno de los primeros artistas que incorporaron de manera creativa la fundición de metal tradicional con el diseño digital y la impresión en 3D, como en su obra *Cat* (2002-2005), que se compone de un cuerpo de felino con partes humanas. El prolongado y costoso proceso se hizo muy estresante tanto para Pondick como para Polich, sin embargo, los resultados fueron muy satisfactorios desde un punto de vista tecnológico y estético.



Fotografía 64. Izquierda: *Cat* (2002-2005), Rona Pondick. Derecha: *Spider* (2012), Louise Bourgeois.

Fuente: web Polich.

La proximidad de la empresa a importantes núcleos de población permitió a los artistas visitar la fundición, monitorizar el progreso de sus trabajos y hacer alteraciones e intervenciones cuando lo creían necesario. Además, generaba el impulso y la estimulación mutua entre el artista y la fundición para ir más allá de las fórmulas conocidas y crear piezas innovadoras. Polich se comprometía a llevar a cabo la visión del artista: «El deseo del artista nos gobierna» escribió en 1982.

Una de las claves del éxito de Polich es el entusiasmo por ahondar en el territorio ambiguo entre el arte y el oficio, pero distinguiendo claramente los diferentes roles profesionales del artista y fabricante. En sus palabras:

Como un ingeniero que trabaja con materiales y estructuras frente a un problema, que utilizando las normas y leyes de la ingeniería lo transforma en algo a lo que pueda hacer frente de manera objetiva. Los artistas, sin embargo, trabajan desde dentro de sí mismos; su respuesta a un problema es subjetiva, basada en los sentimientos y puntos de vista personales, no inhibidas por los precedentes.³²⁹

Con este discurso distingue dos mundos, el del artista y el de su colaborador técnico, que, en determinadas situaciones, puede conducir a un autor hacia nuevos descubrimientos, materializados de tal manera que el artista alcanza o supera su propia visión. Los fértiles intercambios entre Polich y un grupo diverso de artistas revelan cómo el desarrollo de Polich y sus fundiciones fueron, y son, una colaboración indispensable en el proceso creativo del artista. Este caso, como los anteriores, ayuda a definir la figura

³²⁹ BELASCO, D. (2014). *Op. cit.*

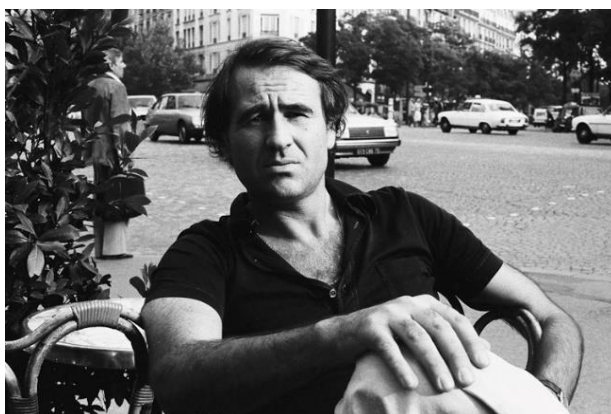
del colaborador del artista y su relación clave, a nuestro parecer, para entender en profundidad la evolución técnica y creativa del arte contemporáneo.



Fotografía 65. Dick Polich.

Fuente: web Polich.

4.3.4. *El laborante fotográfico: Voja Mitrović*



Fotografía 66. Voja Mitrović, Montparnasse, París (1982).

Fuente: Peter Turnley.

Para tener una visión aún más amplia del ayudante técnico del artista, queremos incluir un caso dentro del campo de los medios técnicos impulsados en los años sesenta, como fueron el vídeo, la informática o la fotografía. Por ello queremos añadir la figura del laborante³³⁰ de fotografía y su aportación decisiva en la edición de la fotografía

³³⁰ Como ya se dijo, nombre que se utiliza en la profesión para designar al profesional responsable de positivar y hacer las copias, también llamado *copista*. Sirvan de ejemplo los casos de Ruedi Hofmann y Gedeón Lewin, laborantes de Richard Avedon, o en España, Juan Manuel Castro Prieto, laborante de Cristina García Rodero.

contemporánea. Hemos elegido el caso de Voja Mitrović (1937) por ser uno de los mayores impresores de fotografías en blanco y negro de la historia de la fotografía.

Para esta tarea, nos basaremos en el artículo publicado por el fotógrafo Peter Turnley (2010), «Voja Mitrović, Printer to the Greats the Untold Story of One of the Greatest Printers in Photograph»,³³¹ en el que se nos presenta la colaboración desarrollada con Henri Cartier-Bresson, desde 1967 hasta 1997, y con el fotógrafo Josef Koudelka. También Mitrović reveló para muchos otros grandes fotógrafos de todo el mundo: Sebastião Salgado, Werner Bischof, René Burri, Marc Riboud, Robert Doisneau, Edouard Boubat, Man Ray, Atget, Helmut Newton, Raymond Depardon, Bruno Barbey, Jean Gaumy, Frederic Brenner, Max Vadukul y Peter Lindbergh.



Fotografía 67. Peter Turnley, Josef Koudelka y Voja Mitrović en Picto, París (1996).

Su trabajo está asociado al laboratorio fotográfico Pictorial Service³³² de París, fundado en 1950 por Pierre Gassmann³³³, quien había salido de la Alemania nazi en 1933. Tanto el editor como la empresa resultaron claves para la comprensión de la fotografía dentro del mundo del arte y del fotoperiodismo.

Mitrović³³⁴ nació en Foca, Bosnia-Herzegovina, lo que entonces era Yugoslavia. Su padre murió durante la guerra cuando él tenía cuatro años, y desde esta temprana

³³¹ TURNLEY, P. (2010). «Voja Mitrovic, Printer to the Greats». *The Untold Story of One of the Greatest Printers in Photograph*. Véase http://theonlinephotographer.typepad.com/the_online_photographer/2010/08/voja-mitrovic-part-i.html.

³³² En enero de 1950, Pierre Gassmann funda Pictorial Service las primeras ampliadoras de cuarto oscuro con seis estaciones. Los primeros clientes eran amigos, miembros o parientes de Foto Magnum.

³³³ Mientras trabajaba como fotógrafo inmigrante en París, Gassmann conoció a los eventuales fundadores de Magnum, Robert Capa, David Seymour, George Rodger y Henri Cartier-Bresson, y también coincidió con fotógrafos como Brassai y Gisele Freund.

³³⁴ TURNLEY, P. (2010). *Op. cit.*

edad se dio cuenta de que estaría obligado a trabajar para sacar adelante a su madre y a su familia. Llegó a la fotografía por puro accidente: su familia tenía una vaca y todos los días él iba a entregar un litro de leche a la casa de un fotógrafo local llamado Radmilo Mázico. Un día este fotógrafo preguntó a la madre si a su hijo Voja si le gustaría ser su aprendiz de fotografía, así que en septiembre de 1953, Voja comenzó a trabajar como aprendiz de Mázico. Este había estudiado fotografía en una escuela de Zagreb con profesores de la Escuela de Grafismo de Viena, durante este aprendizaje, que se extendió desde los 14 a los 18 años, Voja adquirió amplios conocimientos y habilidades en la fotografía y la impresión, pero, a la edad de 19 años, se vio obligado a hacer el servicio militar y entró en la unidad de fotografía de la fuerza aérea yugoslava. Después de su servicio, Voja trabajó durante cinco años en un estudio fotográfico en Belgrado, donde se implicó en todos los aspectos de la fotografía, en el desarrollo del cine y hasta en la edición de copias.

En 1966, trabajó como copista en el laboratorio Picto, donde conoció a Pierre Gassmann³³⁵ y trabajó durante los siguientes treinta años hasta su jubilación el 1 de enero de 1997. Voja no ha sido el único laborante de Bresson, profesionales como Georges Fevre, el propio Pierre Gassmann, Philippe Jourdain, Daniel Risset y, desde su retiro, Daniel Mordac.



Fotografía 68. Cartier-Bresson (izq.) y Koudelka (abajo) piden a Mitrović en su fiesta de jubilación que no se retire, París (1996).

Fuente: Paolo Nozolino.

³³⁵ Importante editor fotográfico en los años 50, inicia el apoyo técnico de Magnum.

Es importante destacar la aportación de Mitrović por su duración en el tiempo, treinta años, y por la época en que se realizó. Esos años representan, según Turnley, el *boom* de la fotografía como disciplina artística y su aceptación por el gran público. La venta de fotografías firmadas como obras de arte se consolidó a finales de 1970 y principios de los años ochenta, tiempo en el que Mitrović imprimió un número significativo de las obras de Bresson para libros o exposiciones. El acto de firmar las fotos representa el momento cumbre de todo un proceso de producción en el que la fase de positivado tenía, y tiene, una gran importancia, pues de ella dependen mucho los valores formales de la obra.

Voja destaca el buen ambiente de trabajo dentro del laboratorio entre los impresores y los fotógrafos que lo visitaban, con un sentimiento de orgullo por lo que allí se hacía, conscientes de que todo lo que tenía que ver con el proceso de creación artística era único y especial.

Desde el punto de vista técnico, este fue también un momento importante, porque tuvo lugar un cambio en el mundo de la impresión con la introducción de los filtros de papel multigrado, lo que permitió una interpretación más sutil de detalles tanto en las sombras como en las zonas más destacadas de la impresión. También cabe subrayar que en esa época se utilizaba mayor cantidad de plata para los papeles de impresión, algo que influyó notablemente en la calidad de las copias. Voja ha indicado a Turnley que hay cierta riqueza de valores tonales de grises que no podría lograrse con los papeles de hoy en día. Llegó a ser capaz de obtener estas cualidades tonales a finales de los años setenta y principios de los ochenta y es que una de las funciones del laborante es tener la capacidad de asumir los cambios en los gustos de impresión de los artistas, como le sucedió a Bresson en los últimos años, cuando prefirió copias más pálidas.

Otra relación importante de Voja Mitrović fue con el fotógrafo Josef Koudelka, que se desarrolló durante años y supuso un reto para ambos. Koudelka comentó, según Peter Turnley afirma, que Voja posee la mente de un ordenador y es cierto que Voja mantuvo siempre una actitud metódica de disciplina, paciencia y consistencia.

Para Voja Mitrović, las cualidades más importantes que intervienen para ser un gran impresor fotográfico son:

- La paciencia, o lo que es lo mismo, asumir que, si tenía que volver a repetir una y otra vez las copias, era simplemente parte de su trabajo; respetando esto, no se sentía nunca frustrado emocionalmente. De esta manera, comentaba a Turnley, tenía la convicción de que siempre se podía hacer lo que se le pedía.

- Mitrović agradeció públicamente la relación profesional con Josef Koudelka por haberle ayudado a convertirse en un gran impresor, debido a su exigencia en la impresión de cada copia. La manera de Koudelka era muy diferente a la de Henri Cartier-Bresson, quien utilizaba muy bajos contrastes con muchos detalles en las altas luces y sombras. Por el contrario, Koudelka exigía impresiones con relativo alto contraste, aunque con detalle en ambos extremos tonales y los aspectos más destacados en las sombras. En muchos de los negativos de Koudelka la gama tonal entre luces y sombras eran extremas, lo que requería una gran labor de maquillaje, para lograr contraste y detalle.



Fuente: Bon Henriques.

-197-

las fotografías, que era siempre de rigor claridad mental y muy exigente. Según el fotógrafo Turnley comenta que Mitrović, consiguió un dominio tal que sus impresiones son excepcionales; pocas personas saben cómo tirar tanto de un negativo como Voja, y son pocos los que tienen también el valor físico, mental y emocional, así como la determinación necesaria para hacerlo.



Fotografía 70. Copia de obra de Henri Cartier-Bresson con dedicatoria a Voja Mitrović.

El nombre de Voja Mitrović ha aparecido en los créditos de libros y exposiciones por su importante papel en la impresión de fotografías, algo que no había ocurrido con casi ningún copista fotográfico antes de la década de 1990. La lista de libros y exposiciones para los que ha sido acreditado es sorprendente; incluye casi todos los libros y exposiciones de Henri Cartier-Bresson desde 1966, incluyendo *Vive La France Henri Cartier-Bresson en la India*; *América, de paso*; *Henri Cartier-Bresson: el fotógrafo*; *Cuadernos de México* y *París un Vue d'Oeil*. Ha impreso también las exposiciones y libros de Josef Koudelka de *Exiliados*, *Triángulo Noir*, *Koudelka y el caos*.

Para entender con claridad la profesión de laborante o copista fotográfico es necesario haber pasado algún tiempo imprimiendo en un cuarto oscuro para darse cuenta de la dificultad emocional y física que conlleva. El fotógrafo Turnley cuenta su experiencia de ver trabajar a Voja:

He sido testigo muchas veces de cómo Voja pasa por lo menos una hora para el revelado de una impresión. También he visto que es capaz de repetir a la perfección, como una máquina, exactamente los mismos gestos y hacer una serie de diez copias idénticas del mismo negativo complicado [...]. Es difícil imaginar la resistencia física y mental y el coraje necesario para ser un gran impresor. Usted está en la oscuridad con la luz muy baja durante al menos ocho horas al día, expuesto a los olores y los efectos de los

productos químicos fuertes. Recuerdo la sensación de caminar fuera de Picto después de un largo día de trabajo, y siendo repentinamente expuesto a los últimos rayos de una tarde de verano, sintiendo literalmente desequilibrarme por el impacto físico que produce un cambio tan repentino en el entorno. [...] Voja es un hombre alto y atlético en gran forma. [...] Mientras estaba en Picto, siempre fue impresionante ver la regularidad en la que Voja llegaba cada mañana exactamente a la hora, impecablemente vestido, y luego cambiaba a su ropa de trabajo y comenzaba a imprimir. [...] Voja juega en un equipo de fútbol los domingos. Me dice que esto le permite descansar de una semana de estrés y revitalizarse para otra semana de trabajo por delante.³³⁶

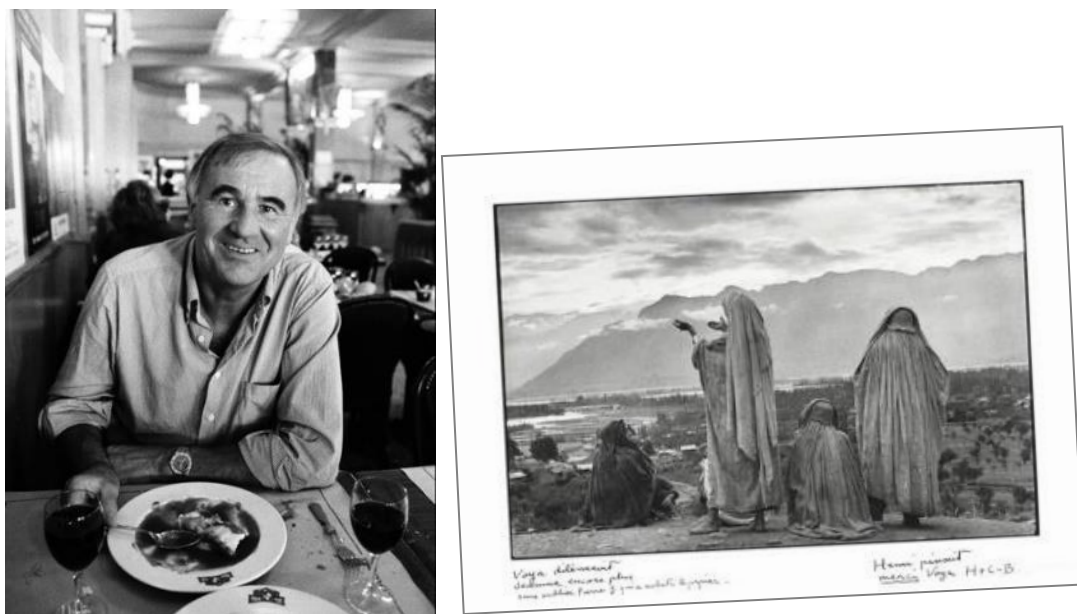
Para Voja Mitrović, el cambio tecnológico hacia lo digital nunca sustituirá todo el conocimiento acumulado sobre la fotografía analógica. Lo primero es saber cómo hacer una fotografía y luego saber cómo leer e interpretar un negativo. Josef Koudelka hacía esta misma valoración cuando afirmaba que en los últimos años ha llegado a pasar más de seis horas con un técnico de impresión digital, tratando de lograr una coincidencia con la expresión artística sutil de tonos y detalles en una de sus fotos. A este respecto, le preocupaba también cómo se continuaría la impresión tradicional de plata, lamentándose de lo costoso que ha llegado a ser este proceso.

Destacamos, finalmente, las palabras que Turnley dedica a Voja en su calidad de fotógrafo y amigo personal:

Él ha sido uno de los mejores y más amables amigos que uno podría tener. El mundo de la fotografía ha tenido la suerte de contar con Voja, y todos los demás importantes impresores que han significado tanto para la expresión de los grandes momentos que los fotógrafos han elegido compartir, para hoy y la posteridad. Ha pasado su vida en la oscuridad, pero ha ayudado a iluminar la vida y expresión de muchos. Gracias, Voja.³³⁷

³³⁶ TURNLEY, P. (2010). *Op. cit.*

³³⁷ TURNLEY, P. (2010). *Op. cit.*



Fotografía 71. Izquierda: Voja Mitrović en la Coupole, Montparnasse, París (1993).

Derecha: copia dedicada a Voja Mitrović. *Fuente:* Peter Turnley.

4.3.5. Claves inaugurales para la definición del fabricante de arte

Los casos expuestos representan los comienzos de la producción industrializada de arte en Estados Unidos y Europa, iniciada sistemáticamente, como ya vimos, por Warhol y su producción industrial de serigrafías. En esos modos de producción cobra un interés creciente la figura del colaborador técnico.

Seguidamente resaltaremos algunos datos de los casos descritos que demuestran el consistente desarrollo del fabricante de arte en el contexto de la industrialización de los procesos de producción del arte contemporáneo. Con ello destacaremos algunas de las características de este rol que más adelante analizaremos más pormenorizadamente en nuestro trabajo de campo:

- Los fabricantes actúan como mediadores e impulsores de las ideas de los artistas. Las relaciones duraderas con artista relevantes como Roy Lichtenstein, Frank Stella, Henri Cartier-Bresson, entre muchos otros. Además, es muy relevante el dato, que refuerza esta conexión conceptual entre artista y técnico, de que los hermanos Lippincott al cerrar su fábrica siguen trabajando como mediadores de artistas utilizando otros fabricantes.

- Los fabricantes como puntos de conexión del artista con una red de productores y proveedores; la relación entre Kenneth Tyler con Dick Polich nos ilustra la función de conector entre redes de fabricantes de arte.
- El fabricante como promotor de artistas, como la iniciativa de Don Lippincott y Roxanne Everett de seleccionar e invitar a artistas visitando las galerías más importantes de Nueva York para su producción. El taller del fabricante como extensión del taller del artista, explicado en algunos de los casos como el caso de Helen Frankenthaler con Dick Polich. Los fabricantes igualmente funcionan como promotores de arte. Los ejemplos de Dick Polich y Don Lippincott, como organizadores de exposiciones, premios y encuentros entre artistas, estudiantes y galeristas.
- El fabricante de arte como un rol independiente de la industria convencional, hecho que comenta directamente Don Lippincott y se demuestra en los procesos no convencionales de muchas de las obras explicadas. En los procesos no lineales en donde los colaboradores detectan los momentos en el proceso de producción en donde los artistas puedan realizar cambios en la obra. Este tema está argumentado en el artículo de Bárbara Rose que hemos destacado en el caso de Don Lippincott.
- El fabricante de arte como investigador de nuevas técnicas. La combinación de técnicas artesanales con la innovación tecnología a medida que van surgiendo, desde la fundición tradicional al 3D, o la investigación realizada ex profeso para algunos proyectos. Recordemos, por ejemplo, la investigación sobre la fabricación de papel realizada por Kenneth Tyler para Robert Rauschenberg o las fundiciones directas de objetos realizadas por Dick Polich para Nancy Graves.
- Los fabricantes de obras como agentes integrados en el mundo del arte. Es muy significativa la exposición que se realiza en 1975 en Massachusetts, cuyo título es *Artist and Fabricator*, realza el protagonismo del productor, además de las entrevistas y las fotografías de los fabricantes incluidos en el catálogo. Quizás es una de las ocasiones más relevantes en las que un colaborador técnico comparte protagonismo y visibilidad del hecho artístico, casi como un igual con el autor. El caso del arte público y su impacto social es un ejemplo extremo de colaboración entre artista y fabricator, pero expresa una realidad emergente en otras disciplinas en esos años. Pensamos que la participación de los colaboradores se ha ido expandiendo a muchos de los proyectos artísticos

contemporáneos relevantes que integran la técnica o potencian la participación, como el videoarte, la fotografía, la *performance*.

- El fabricante es invisible para el gran público. La visibilidad de los técnicos que participan o realizan las piezas se limita generalmente al mundo del arte, exceptuando casos muy particulares.
- El fabricante como socio estable. Algunas relaciones entre artistas y colaboradores se extienden ampliamente en el tiempo, incluso pueden durar treinta años como la de Henri Cartier-Bresson y Voja Mitrović, o veinte, como en el caso de Kennet Tyler y Robert Motherwell, o Dick Polich y Frank Stella. La existencia de estos vínculos permanentes entre artistas y técnicos demuestra cómo han compartido la evolución artística y formal, convirtiéndose en verdaderos *partners* financieros, como el caso de Donald Lippincott o la ayuda económica que Frank Stella ofrece a Dick Polich para reabrir su taller.

Todo esto apoya nuestra hipótesis inicial: el rol de fabricante de arte se origina en los antiguos oficios artísticos (fundidores, grabadores, editores), expandidos a través de los objetivos creativos de los artistas que diluyen las características de cada medio y trascienden sus competencias hacia, como decía Krauss, las «operaciones simbólicas».

Estos profesionales son capaces de dar con la excelencia formal de cada proyecto y los objetivos artísticos de sus autores, con lo que se ven involucrados por los autores en los aspectos artísticos o involucran ellos mismos a los artistas en retos técnicos, extendidos gradualmente a cualquier proyecto técnicamente innovador, hasta llegar al *boom* de la tecnología digital.

4.4. Nuevos roles de colaboradores técnicos en el paradigma digital

Después de analizar someramente algunos casos de los ayudantes del artista contemporáneo, en el contexto de la industrialización de los medios de producción en Estados Unidos y Europa, se pueden diferenciar los siguientes perfiles:

- *El artesano*: históricamente cercano al artista; asociado al trabajo manual con materiales y normalmente no integrado en sus equipos de producción. Un rol recuperado como referente conceptual.
- *El maestro en artes aplicadas*: ayudante tradicional del artista en medios específicos de reproducción y producción.

- *El diseñador industrial*. más relacionado con la producción industrial de bienes de consumo.
- *El asistente*: profesionalizado y muy cercano al artista, con una proliferación de talleres de artistas preeminentes con funciones cada vez más variadas.
- *El colaborador técnico*: una posición intermedia entre el distanciamiento del artesano y la cercanía del asistente. Aunque es un término genérico, abarca una multitud de perfiles, como especialistas de la industria, oficios artísticos, etc., y está vinculado con los nuevos medios, los avances tecnológicos y las nuevas prácticas artísticas.

Para seguir acotando las áreas en las que el artista necesita colaboración, tenemos que referirnos a los nuevos perfiles producidos por el desarrollo de la tecnología digital, de esta manera definiremos mejor la figura del *fabricador de arte*. La tecnología se ha convertido en una de las guías que orientan todos los ámbitos de la sociedad, transformando las bases sobre las que se sustentaban las relaciones laborales y mercantiles del entramado productivo. La revolución digital ha sido la responsable de una transformación en la relación del artista con sus colaboradores y ha generado nuevas competencias y habilidades para la producción de arte. Como ya hemos visto en el apartado 3.3.1, este nuevo paradigma promueve por sí mismo la participación y, en este panorama, encontramos algunos nuevos perfiles en la producción de arte contemporáneo que nos parece relevante destacar:

- *El colaborador tecnocientífico*. La integración de las prácticas artísticas en los avances de la tecnociencia crea una convergencia entre arte y ciencia, donde los artistas buscan la colaboración de científicos e investigadores, como biólogos, matemáticos o ingenieros, y viceversa.
- *El mediador digital*. Dentro de los colaboradores relacionados con la digitalización, destacamos el que se relaciona con la informática, por su impacto dentro del mundo del arte y la sociedad; en esta dirección, el término se refiere a la persona que ayuda a gestionar la digitalización de los procesos artísticos.
- *Las comunidades de colaboración*. Estos grupos están vinculados a la programación informática de código abierto, lo que se conoce como *arte generativo*³³⁸ y movimiento *maker*. Su trabajo se basa en nuevas formas de producción en relación con la idea de laboratorio y taller.

³³⁸ Philip Galantier, artista, teórico y curador que se ha enfocado en esta disciplina, define el *arte generativo* como cualquier práctica artística en la que el artista usa un sistema, como un conjunto de reglas del lenguaje



Fotografía 72. Billy Klüver en el estudio de Robert Rauschenberg (1965).

Fuente: anónimo.

4.4.1. Colaboradores en tecnociencia

Como hemos analizado anteriormente, en los años sesenta asistimos a la expansión del arte hacia cualquier campo del conocimiento susceptible de ser incorporado a las prácticas artísticas, desarrollo que incluye el empleo de nuevos medios técnicos como el vídeo y la televisión. Surge así la figura del colaborador o asesor que participa en proyectos con implicaciones tecnocientíficas. Nos referimos a disciplinas tan diferentes como la biología, la medicina, la matemática, la informática o la ingeniería. El proceso de producción del arte adquiere un enfoque multidisciplinar en el que los roles del artista y del colaborador muchas veces pierden sus límites.

Paz Tornero (2012) comenta cómo entre 1966 y 1971 se fundamenta la colaboración entre artistas ingenieros y científicos con el desarrollo de diferentes iniciativas, entre las que destacan Art & Technology, Experiments in Art and Technology (E. A. T.) y Artist Placement Group (APG). Cada una de estas propuestas pretendía fortalecer la colaboración entre científicos, industrias y artistas, facilitando el acceso a las tecnologías de última generación, al conocimiento científico y a los procesos de fabricación. Funcionaban como puentes de intercambio positivo para elaborar una propuesta

natural, un programa de computadora, una máquina o demás invenciones de procedimientos, que pueda ser echado a andar con algún nivel de autonomía y contribuya o resulte en una obra de arte completa.

creativa que fuera más allá de la práctica tradicional del arte³³⁹. Resaltamos dos casos para entender mejor la evolución de las formas de colaboración entre arte, ciencia e industria.

- Art and Technology (A & T) fue fundada en 1966 en Los Ángeles, en el County Museum of Art (LACMA)³⁴⁰, California, siendo comisario Maurice Tuchman. Su objetivo consistía en conectar a los artistas con las principales compañías tecnológicas e industriales de California, ofreciéndoles doce semanas de estancia en ciertas corporaciones. El doctor Richard Feynman (1918-1988), profesor de física teórica en el California Institute of Technology, desempeñó la función de consultor en la organización. Feynman se reunió con la mayoría de los artistas que participaban en las áreas de tecnología más complicadas y actuó como intérprete y guía. Cabe destacar la colaboración en 1968 entre Robert Rauschenberg y la empresa Teledyne Technologies, en la que actuaron como mediadores Frank LaHaye, vicepresidente de la empresa, y Lewis Ellmore, director de Programas Especiales.
- Experiments in Art and Technology (E. A. T.) fue fundada en 1965. Queremos destacar, en este caso, la figura pionera de Billy Klüver³⁴¹ como colaborador técnico; su trabajo supuso un impulso para el intercambio de experiencias y proyectos en común entre arte y tecnología. Realizó trabajos con Robert Rauschenberg, Yvonne Rainer, John Cage, Merce Cunningham, Jasper Johns, Andy Warhol y Jean Tinguely, gracias a la relación con diferentes empresas³⁴². Bill Klüver creía en la colaboración entre artistas e ingenieros cuyo beneficiario último sería la sociedad:

La cuestión no es lo que el artista debería hacer o hará con la tecnología, si esta es buena o mala, bella o fea, eso es irrelevante. Tenemos que aprender a escuchar al artista. Ciencia y arte están inevitablemente separadas. [...] La ciencia trata con la realidad mediante la racionalidad. El arte lo hace mediante la irracionalidad. El arte se permite discontinuidades que la ciencia no puede tolerar.³⁴³

³³⁹ TORNERO, P. *Tecnologías de la creatividad*. Tesis doctoral. Madrid 2012. Citado por Tornero Régine Debatty *et al.*, *New Art/Science Affinities*. Pittsburgh: Miller Gallery at Carnegie Mellon University + CMU STUDIO for Creative Inquiry, 2011, p. 8).

³⁴⁰ TORNERO, P. (2012). *Tecnologías de la creatividad*. Tesis doctoral Madrid.

³⁴¹ KLÜVER, B. (1967). «Theatre and Engineering: An Experiment: Notes by an Engineer». *Artforum*, febrero.

³⁴² TORNERO, P. (2012). *Op. cit.*

³⁴³ Citado por Tornero (p. 71).

La agrupación tenía como objetivo promover información técnica, ayuda técnica y facilitar la oportunidad de colaboración entre artistas e ingenieros para desarrollar nueva tecnología en un contexto meramente artístico y creativo. Las actividades realizadas contemplaban reuniones semanales, boletines de noticias, conferencias científicas para artistas, exposiciones, visitas a laboratorios industriales, etc. En 1969, más de 2 000 artistas y 2 000 ingenieros eran miembros de E. A. T.³⁴⁴, algo que fue posible por el compromiso de los laboratorios Bell Telephone. Según Elwin Porter, director del Art Institute de Miami, en 1968, expone que:

E. A. T. [...] es una alianza del arte y la ciencia y su intención es proporcionar herramientas tecnológicas modernas al artista en la producción de originales formas de arte. Facilitar el mecanismo correcto para alcanzar el entendimiento y la cooperación entre el artista, el científico y la industria.³⁴⁵

Billy Klüver funda un tipo de colaboración que se ha ido desarrollando progresivamente hasta nuestros días y se ha convertido en una de las líneas de trabajo más innovadoras en la actualidad.

Otro hito importante para la actividad de los colaboradores tecnocientíficos fue iniciado por Frank Malina³⁴⁶ (1912-1981) en 1968, cuando funda en París la revista *Leonardo* sobre temas de arte y tecnología, para potenciar la colaboración entre artistas y científicos. En la actualidad su hijo Roger Malina (1950) lleva colaborando desde hace 25 años con la organización *Leonardo*³⁴⁷. Bajo su punto de vista, las «dos culturas»³⁴⁸ que dividían el conocimiento entre ciencia y humanidades a mediados del siglo xx se han transformado en una compleja y enriquecedora red de colaboraciones interdisciplinarias. En esta línea ha cambiado la preparación de los artistas, que disponen hoy de una muy buena formación científica: «A veces me encuentro con artistas que tienen mejores conocimientos científicos generales que algunos de los limitados científicos que conozco».

³⁴⁴ TORNERO, P. (2012). *Op. cit.* (p. 58).

³⁴⁵ TORNERO, P. (2012). *Op. cit.* (p. 73).

³⁴⁶ Frank Malina es astrónomo y editor. Es profesor emérito de arte y tecnología en la Universidad de Texas (Dallas) donde está desarrollando una investigación en publicación experimental y un programa de I+D en arte y ciencia. Anteriormente ejercía el cargo de director del Observatorio Astronómico de Marsella, en Francia. Está especializado en instrumentación espacial y fue el principal investigador del satélite de la NASA Extreme Ultraviolet Explorer, en la Universidad de California. al jurado de los premios VIDA en su última edición, VIDA 16.0.

³⁴⁷ Entrevista con Roger Malina: «El arte conduce a una nueva ciencia». Véase <https://vida.fundaciontelefonica.com/blog/roger-malina-el-arte-conduce-a-una-nueva-ciencia/> (consultado el 16-7-2016).

³⁴⁸ Descritas por C. P. Snow (1959).

Malinas piensa que los artistas que se adaptan en primer lugar a esta tendencia pueden llevar a cabo una nueva contextualización de la ciencia, abriendo nuevas vías a la ciencia y la tecnología. Además, plantea que se deben potenciar los espacios para ese encuentro, como las residencias en laboratorios para artistas, que son cruciales para desbloquear colaboraciones y relaciones de otro modo improbables.

Actualmente, instituciones y empresas apoyan estas iniciativas, como las residencias Leonardo-Djerassi Artist Program³⁴⁹, de la Djerassi Foundation, en Silicon Valley, donde conviven grupos mixtos de científicos y artistas, o comunidades en línea como Creative Disturbance³⁵⁰, que promueven y favorecen el diálogo entre comunidades de pensadores y creadores arte, ciencia y tecnología, a través de una colección dinámica de *podcasts*. Sirvan de ejemplo Leonardo Initiatives, del Laboratorio de Ciencias y Artes de Dallas (ArtSciLab) del Programa de Arte y Tecnología (ATEC); el programa CERN, de Ginebra, y el Center for Art & Inquiry, de Exploratorium, en San Francisco³⁵¹; en 2003, la colaboración entre la Zurich University of the Arts (ZHdK), el Institute for Cultural Studies in the Arts (ICS) y la Federal Office for Culture (FOC). También hay laboratorios alojados en centros de arte, como Biofilia, el único laboratorio de biología plenamente equipado que dirige la Escuela de Arte, Diseño y Arquitectura de la Aalto University en Helsinki, Finlandia.

Los contextos de colaboración, apoyados por empresas interesadas en crear este conocimiento interdisciplinar, deben asumir que este tipo de trabajos no generan productos extraordinarios o novedosos en muchas ocasiones, y han de buscar formas de encuentro para desarrollar relaciones duraderas en las que converjan artistas y científicos con implicaciones en la educación y el diseño. Las iniciativas de diferentes instituciones por incorporar estas labores han facilitado su proliferación con la convocatoria de concursos y eventos.

Son conocidas las colaboraciones interdisciplinarias que implican a empresas de carácter tecnológico como Siemens, HP, IBM o Philips, lo que facilita el soporte técnico y económico para el desarrollo de nuevos sistemas. Como, por ejemplo, Xerox, que en los años setenta, con el programa PAIR, en el Art Institute de Chicago, la artista Sonia

³⁴⁹ Véase <http://djerassi.org/programhistory.html>; (consultado el 14-4-2017).

³⁵⁰ Véase <http://creativedisturbance.org/es/about/> (consultado el 14-4-2017). Plataforma internacional, en varios idiomas, en línea que proporciona un entorno virtual para los intelectualmente curiosos de todo el mundo, para conocer, colaborar, crear y socializar.

³⁵¹ Véase <https://vida.fundaciontelefonica.com/blog/conozca-al-jurado-de-vida-16-0-marina-mcdougall/> (consultado el 16-7-2016).

Sheridan Landy investigó las posibilidades de la fotocopia; o el caso de Pepsi para Orange Telecom, que ha llevado a cabo algunos proyectos sobre nuevas vías para las escuelas de arte y diseño, así como para que los laboratorios de I+D corporativos ofreciesen oportunidades de investigación libre.

El colaborador en tecnociencia puede ser un simple asesor para cuestiones puntuales de un proyecto, así como un socio que participa de todo el proceso creativo de una propuesta artística o, como es ya habitual, poseer su propio perfil artístico. Se desarrolla en el mundo de la creatividad multidisciplinar dentro de las instituciones y las empresas, bajo el esquema de trabajo de un laboratorio. Como comentaba ya Klüver, el encuentro entre artistas e ingenieros no es fácil, por sus diferencias de objetivos y procedimientos. Según él, los artistas se quejaban de no ser comprendidos y los ingenieros de no ser reconocidos y de que los artistas no comprendían la dificultad técnica de las cuestiones que planteaban³⁵². Las dificultades de la transdisciplinariedad se deben afrontar, según el artista Simon Penny (1955)³⁵³, con una serie de aptitudes básicas: humildad, rigor y coraje para asumir un proyecto de esas características. Citamos a continuación algunos ejemplos de colaboraciones de científicos y técnicos con artistas:

- Einar Thorsteinn, ingeniero y matemático que colaboró de forma fundamental con Olafur Eliasson, con su estudio sobre cristalografía y estructuras.



Fotografía 73. Einar Thorsteinn en el estudio de Olafur Eliasson.

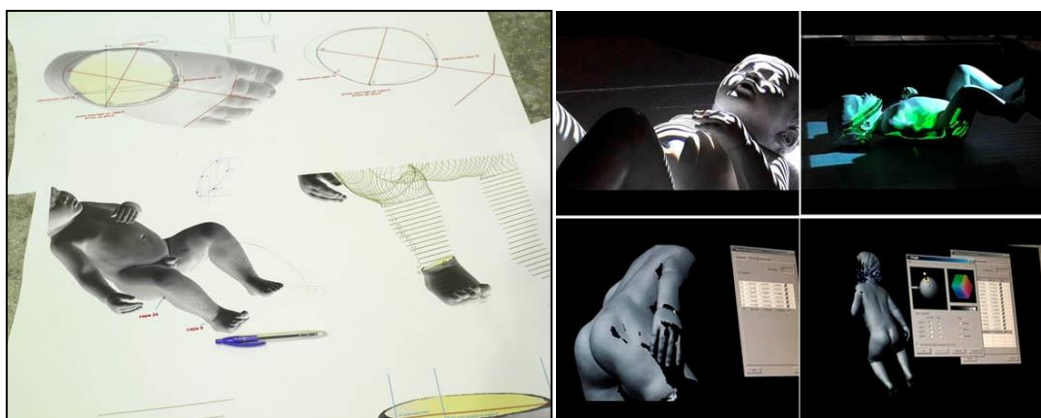
Fuente: Guðmundur Oddur Magnússon.

³⁵² WAELDER, P. (2013). «Arte en el laboratorio: creatividad e innovación tecnológica». *Vida, diciembre*. Véase <https://vida.fundaciontelefonica.com/blog/arte-en-el-laboratorio-creatividad-e-innovacion-tecnologica> (consultado el 2-10-2016).

³⁵³ WAELDER, P. (2013). *Op. cit.* Penny ha estado creando obras de arte interactivas y robóticas que abordan problemas críticos en los discursos de cultura digital, especialmente alrededor de sus obras robóticas.

- Tristán Simmonds³⁵⁴, ingeniero, destaca en su colaboración con diseños propios de estructuras escultóricas y arquitectónicas innovadoras o ambiciosas por su forma tamaño o peso. Ha trabajado para Anish Kapoor y Antony Gormley.
- Stanley K. Sessions, biólogo, colabora con el artista Brandon Ballengée³⁵⁵ y su trabajo con ranas con deformidades genéticas³⁵⁶.
- James Crutchfield, físico que colabora con el músico David Dunn sobre temas de bioacústica en Barcelona. Ambos desarrollan, junto con otros investigadores, unas barreras acústicas para bloquear la expansión de los insectos³⁵⁷.
- James Gimzewski, nanocientífico, colabora en el proyecto Blue Morph, de la artista de nuevos medios Victoria Vesna³⁵⁸.

4.4.2. Mediador digital



Fotografía 74. Planos y archivos 3D para *The Planet*, Marc Quinn.

Fuente: Factum Arte.

La obra mediada por tecnologías digitales asume la entidad de dato. Según Susana Pérez, esto daría a la obra de arte un nuevo estatuto, abierto a la interacción interpersonal y la cooperación que diluyen el personalismo del arte mayoritario. Este nuevo paradigma afectaría a su reproductibilidad y comercialización, sin embargo, no

³⁵⁴ Véase Simmons Studio en web <http://www.simmondsstudio.com>.

³⁵⁵ Véase <http://brandonballengee.com/statement/> (consultado el 16-07-2016).

³⁵⁶ Véase <http://www.artscatalyst.org/malamp-uk> (consultado 14-4-17).

³⁵⁷ CATANZARO, M. (2008). *Los bosques vulnerables emiten ruidos que atraen a los insectos*. Véase <http://www.elperiodico.com/es/noticias/sociedad/los-bosques-vulnerables-emiten-ruidos-que-atraen-los-insectos-222360>.

³⁵⁸ Véase <http://artsci.ucla.edu/BlueMorph/concept.html> en TORNERO, P. (2012). *Tecnologías de la creatividad*. Tesis doctoral Madrid. p. 203

opone entidades máquina-hombre, más bien, por el contrario, concilia, suma, integra y hace posible la emergencia, en el caso del arte, de una nueva categoría de obras caracterizadas por la visión contemporánea de la complejidad.³⁵⁹

El contexto digital, al que nos referimos en el apartado 3.3.1, ha ensanchado el horizonte de las posibilidades en la visión de los artistas. Los medios digitales y los nuevos materiales posibilitan a los artistas pensar en unos términos y escalas cualitativamente diferentes. La digitalización y la revolución 3D han convulsionado el mundo del arte y la forma en que se entendía la producción y el original, así como la difusión, la distribución o el coleccionismo de esas obras. En palabras de Gubern:

No es una tecnología de la reproducción, sino de la producción, su fractura histórica revolucionaria reside en que combina y hace compatibles la imaginación ilimitada del pintor, su libérrima invención subjetiva, con la perfección performativa y autenticadora propia de la máquina.³⁶⁰

Es cada vez más habitual que los artistas estén integrados en el paradigma de producción digital o deseen explorar los medios de producción digitales para sus proyectos. En ambos casos, la complejidad del contexto digital hace necesario un colaborador para ello: el mediador digital. Podemos distinguir dos ámbitos diferenciados:

- La producción de piezas efímeras y virtuales. Este caso está muy relacionado con las comunidades de arte generativo³⁶¹, cuyos medios y producciones son virtuales, aplicados a la red, o en exposiciones, eventos, *performances*, y que citamos, pero no desarrollaremos en este trabajo.
- La producción de obras perdurables en el ámbito del objeto: la escultura, la fotografía y la imagen digital; es decir, tiene más que ver con la creación de obras y su materialización y, en este caso, está emparentado con la figura del fabricante de arte y, por lo tanto, sí es acorde con el tema que nos ocupa.

Teniendo en cuenta la anterior diferenciación, el mediador digital se dedicaría a traducir la idea y los objetivos del artista con las herramientas y procesos digitales. La idea generalizada de que la tecnología es capaz de materializar cualquier propuesta del artista, choca con los límites reales de la producción, por tanto, el colaborador digital se

³⁵⁹ PÉREZ, S. (2012). «Arte medial: complejidad, mediación y sociedad». *Iconofacto*, 8(11). Medellín, Colombia (pp. 61-76).

³⁶⁰ GUBERN, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual*. Barcelona: Anagrama (p. 147).

³⁶¹ Por arte generativo entendemos el arte producido por medios informáticos y programación informática, en la red o en eventos o exposiciones.

hace necesario en el desarrollo práctico de los proyectos, en sus procesos de producción y en sus capacidades creativas o conceptuales. Para comprenderlo mejor, la empresa Factum Arte³⁶² define así su trabajo de mediación digital:

Cada vez con más frecuencia, artistas e instituciones necesitan un nuevo tipo de mediador que convierta sus ideas en realidades físicas. Factum Arte [...] se dedica a la mediación digital y a la producción de trabajos y obras en dos y tres dimensiones para artistas y museos; así como al desarrollo ocasional de proyectos especiales [...]. El desarrollo y aplicación de nuevas tecnologías se lleva a cabo de forma paralela al más alto nivel de técnicas artesanales, aplicadas en cada fase del proceso. [...] De hecho nos encargamos de todo aquello que suponga una sensibilidad hacia la transformación, mediación y manipulación de información, así como su interpretación práctica.³⁶³

Algunas de las funciones del mediador digital podrían ser:

- Definir la viabilidad del proyecto.
- Asesorar sobre costos y temporalización.
- Especificar las necesidades tecnológicas de *software* o *hardware*.
- Digitalizar y gestionar los archivos (calidad de escaneo, compatibilidad, etc.).
- Optimizar la calidad de los archivos y asegurar su almacenamiento.
- Desarrollar la investigación necesaria para hacer posible el proyecto.
- Identificar las salidas físicas y materiales de los archivos.
- Prototipar el proyecto y las pruebas con materiales.
- Ejecutar la materialización por medio de fresadoras, impresoras 2D y 3D, salidas de audio, etc.
- Asesorar sobre soluciones alternativas para el proyecto.
- Aconsejar e investigar sobre nuevos desarrollos futuros del proyecto.
- Aconsejar en la eventual implantación del proyecto en su ubicación.
- Informar sobre avances tecnológicos para la implementación de los proyectos.
- Vigilar la evolución en el tiempo del estado de las piezas.

Por tanto, las competencias del mediador digital se articulan en tres categorías:

³⁶² Empresa Factum Arte. Véase <http://www.factum-arte.com> (consultado el 12-12-2014).

³⁶³ Texto presentación de su web. Véase <http://www.factum-arte.com/es/inicio> (consultado el 16-11-2015).

- La gestión de las ideas creativas del autor y su viabilidad.
- La operatividad de la tecnología por implementar.
- La capacidad de comunicación y de negociación con el artista y con los equipos implicados (especialistas, montadores, etc.).

El territorio en el que opera el mediador digital está en la base de la fabricación contemporánea de arte, ya que las herramientas digitales hacen que se convierta en un medio cada vez más generalizado en todas las disciplinas del arte, desde la plástica a las artes escénicas.

Además, la articulación de diferentes lenguajes a través del código de programación hace posible la relación entre medios, antes autónomos (fotografía, vídeo, dibujo, música, escultura) y que ahora convergen con el mediador digital.

Una de las características más significativas de la tecnología digital es su capacidad *intermedial*, según Belting³⁶⁴, y con *intermedial* nos referimos a prácticas que conectan diferentes medios basándose en el lenguaje digital. Esa capacidad se amplía haciéndose más compleja en la hibridación entre la experimentación tecnológica y las técnicas tradicionales que demanda el arte contemporáneo, implicando a numerosos especialistas y profesionales.

³⁶⁴ BELTING, H. (2007). *Antropología de la imagen*. Madrid: Katz (p. 273). Refiriéndose a la fotografía: «cuando convergen varios medios, los cuales se superponen como sedimentos de nuestra experiencia con imágenes».



Sculptural Works de Marina Abramović (2011).

Fuente: Factum Arte.

Un caso muy claro del concepto de *intermedialidad* es la obra de Marina Abramović *Sculptural Works* en alabastro, realizada con Factum Arte. En la imagen se puede apreciar la obra vista desde diferentes ángulos: a la izquierda se aprecia la imagen de un rostro con un aspecto de fotografía en blanco y negro; a la derecha la misma pieza, al cambiar de ángulo de visión, se observan los relieves de la pieza de alabastro que provocan las sombras y tonos que definen la imagen anterior. Es decir, se han codificado los valores tonales del medio fotográfico y se han traducido a un archivo 3D que lee los tonos como volúmenes y los traslada al medio escultórico por medio de una fresadora digital³⁶⁵.

«En 2012, Marina Abramović llegó a Factum Arte con una petición específica, ella quería encontrar una manera de hacer un objeto físico que capturara su presencia, pero de una manera permanente y efímera la vez... El tono puede ser transformado en relieve, atribuyendo profundidad a la escala de grises. Puede entonces ser procesado de diferentes maneras para producir una imagen o en forma de 3D, o ambos.»³⁶⁶

Esta capacidad intermedial e interdisciplinar de la tecnología supone una especialización técnica tal que el artista demanda un intermediario técnico no solo por el desconocimiento de las posibilidades siempre cambiantes de la alta tecnología, sino por el acceso a unas herramientas tecnológicas muy costosas y difícilmente actualizables y rentabilizables para un artista.

³⁶⁵ Véase *Experimentos en tono y relieve*, en <http://www.factum-arte.com/pag/257/Experimentos-en-tono-y-relieve>.

³⁶⁶ LOWE, A. (2015). *Focusing on Form: The Future of Photography*. Véase <http://www.factum-arte.com/ind/86/Textos> (consultado el 4-3-2017).

4.4.3. Comunidades de fabricación: movimiento maker



Fotografía 75. Fab lab, Ámsterdam.

Fuente: web solepcc.

Además de los colaboradores del artista especialistas en ciencia o informática, queremos tener en cuenta el gran desarrollo de las prácticas colaborativas asociadas a las comunidades en red y al código abierto: los media lab. Estas formas de producción nos sirven de contraste para poder confrontarlas con el rol del fabricante de arte que nos ocupa y, al mismo tiempo, terminar de definir mejor su contexto.

La idea de los laboratorios de medios fue creada inicialmente en 1985 por el profesor Nicholas Negroponte en el MIT de Massachusetts³⁶⁷. Estos talleres de producción e investigación representan nuevas formas de colaboración en donde se diluyen los límites entre producción, arte, tecnología y activismo. Este tipo de laboratorio se ha extendido por todo el mundo. Destacamos el MIT, ya mencionado; el V7 en Holanda, y el Medialab-Prado, en Madrid.

En estas organizaciones, son relevantes para nuestro estudio los talleres llamados *fab lab*³⁶⁸; se trata de espacios de producción de objetos físicos a escala local que utilizan

³⁶⁷ El concepto de *fab lab* aparece al principio de los años 2000, en el Center for Bits and Atoms (CBA) del Massachusetts Institute of Technology (MIT), cuyo director era ya en esa época Neil Gershenfeld. Nace de una colaboración, en el seno del Media Lab del MIT, entre el Grassroots Invention Group y el CBA, cuyas investigaciones giran en torno a la relación entre el contenido de la información y su representación física y el empoderamiento de las comunidades gracias a una tecnología de base. En el marco del desarrollo de sus investigaciones, el CBA recibe una financiación de la National Science Foundation (NSF) para adquirir máquinas capaces de «construirlo casi todo». Véase <http://web.mit.edu>.

³⁶⁸ Acrónimo del inglés *Fabrication Laboratory*.

maquinarias de fabricación digital. Aunque estos talleres adquieren manifestaciones muy diversas, creemos que podemos extraer algunas características comunes:

- Colaboran de modo interdisciplinar entre los campos del diseño, el activismo y el arte.
- Difuminan los perfiles del concepto de arte y autoría.
- Modifican los procesos de investigación y producción.
- Sostienen una comunidad activa de colaboración e interacción creativa.
- Sus miembros responden a distintos perfiles (artístico, científico, técnico), con diferentes niveles de especialización e implicación.
- Mantienen una fuerte vinculación con el concepto de *copyleft*.³⁶⁹
- Desarrollan prototipos y pruebas con proyectos de bajo presupuesto, de código abierto y rápida implementación.
- Están influenciados por las artes en la práctica de la tecnología creativa.
- Priorizan el sentido práctico y el aprendizaje colaborativo.
- Desarrollan herramientas digitales para ayudar en la práctica y enseñanza.

Si relacionamos la figura del colaborador técnico del artista con los talleres media lab, podemos ver que comparten algunas características:

- La mediación digital.
- El trabajo en equipo.
- La investigación como base de los proyectos.
- La creación de prototipos.
- La resolución de los aspectos prácticos de sus proyectos.

Aun así, debemos destacar algunas divergencias con los colaboradores técnicos:

- Aunque los talleres media lab aluden a su vinculación con el arte, según el estudio de Ortega y Villar (2014), la presencia real del arte en los media lab no es muy

³⁶⁹ El copyleft es una práctica que consiste en el ejercicio del derecho de autor con el objetivo de permitir la libre distribución de copias y versiones modificadas de una obra u otro trabajo, exigiendo que los mismos derechos sean preservados en las versiones modificadas. Recuperado 14.04.17 <https://es.wikipedia.org/wiki/Copyleft>

significativa³⁷⁰, pues están centrados en la innovación de productos. Los resultados llamativos o lúdicos de sus trabajos absorberían lo artístico y se perderían en el ocio³⁷¹. Es decir, no están relacionados directamente con el mundo del arte ni con su mercado, pues hacen un cuestionamiento de este contexto mercantil.

- La implicación de los media lab en la enseñanza y el diseño no es tan significativa. Aunque debemos anotar que empresas de fabricación de arte y escuelas especializadas ya empiezan a ofertar formación en estas competencias, desde una óptica empresarial³⁷².

Asociado al fenómeno de los media lab, se han desarrollado las llamadas *comunidades makers*: talleres de producción tecnológica que son un fenómeno vinculado a la robótica y a la revolución 3D. Toman variadas formas, como el activismo *hacker*, el emprendimiento empresarial, la terapia ocupacional o la innovación educativa, y su actividad suele estar asociada a valores como la producción en común, la artesanía, el uso y aprendizaje de habilidades prácticas, el desarrollo sostenible, el ecologismo, etc.

Se convirtió en un movimiento reconocido en la década de 1990 en el Reino Unido. Se trata de una reacción social a la producción en masa, las multinacionales y el consumismo y, por tanto, se caracteriza por la acción directa, el movimiento de las fiestas libres y la reutilización de diseños publicados en sitios web³⁷³, y está relacionada con la cultura anticapitalista y punk³⁷⁴. Su organización tiende a ser horizontal y se basa en comunidades virtuales. Representa una subcultura contemporánea en extensión, con base en la cultura DIY³⁷⁵; un amplio término que se refiere a una serie de actividades relacionadas con el activismo político, el compromiso con una economía de la cooperación y la no mercantilización del arte, la apropiación de las tecnologías digitales y la comunicación.

Según Ortega y Villar³⁷⁶, en las comunidades *makers* reside un ideal utópico, pero contienen contradicciones que apoyan o ignoran las estructuras de consumo del capitalismo tardío en

³⁷⁰ ORTEGA, I. y VILLAR, R. (2014). *El modelo media lab: contexto, conceptos y clasificación. Posibilidades de una didáctica artística en el entorno revisado del laboratorio de medios*. Universidad de Valladolid.

³⁷¹ ORTEGA, I. y VILLAR, R. (2014). *Op. cit.*

³⁷² Cursos en residencia en la empresa ADF (Arte, Diseño y Fabricación). Véase <http://www.digitalfabricationresidency.com>.

³⁷³ MALEWITZ, R. (2014). *The Practice of Misuse*. Stanford: Stanford University Press.

³⁷⁴ COLECTIVO TRAPESE. *Handbook for Changing our World*. Véase <http://trapese.clearerchannel.org/resources.php> (consultado el 27-11-2016).

³⁷⁵ EXPÓSITO, L. (2014). *El do it yourself como alternativa estratégica del comercio minorista de bricolaje*. Tesis doctoral.

³⁷⁶ ORTEGA, I. y VILLAR, R. (2014). *Op. cit.*

lugar de desafiarlas. Media lab, fab lab y *makers* serían fenómenos apoyados en viejos modelos de autosuficiencia y colaboración surgidos en la década de los sesenta, actualizados hoy como una forma de resistencia a la economía posindustrial pasiva³⁷⁷ y que se han llegado a asumir en universidades o entornos de enfoque empresarial.

Nos interesa resaltar estas dinámicas productivas dentro de la sociedad contemporánea para reforzar nuestra hipótesis del *fabricador de arte* como un rol con entidad propia que recoge el tradicional debate entre artesanía e industrialización aplicada en el nuevo contexto de la revolución tecnológica actual. El fabricante de arte tiene su origen, como hemos pretendido demostrar, en los años sesenta con la expansión posmedial de las prácticas artísticas que generan paradójica e indirectamente el desarrollo de la industrialización de los modos de producción del arte. Llegados a este punto debemos definir mejor qué es a lo que nos referimos cuando hablamos de un *fabricador de arte*.

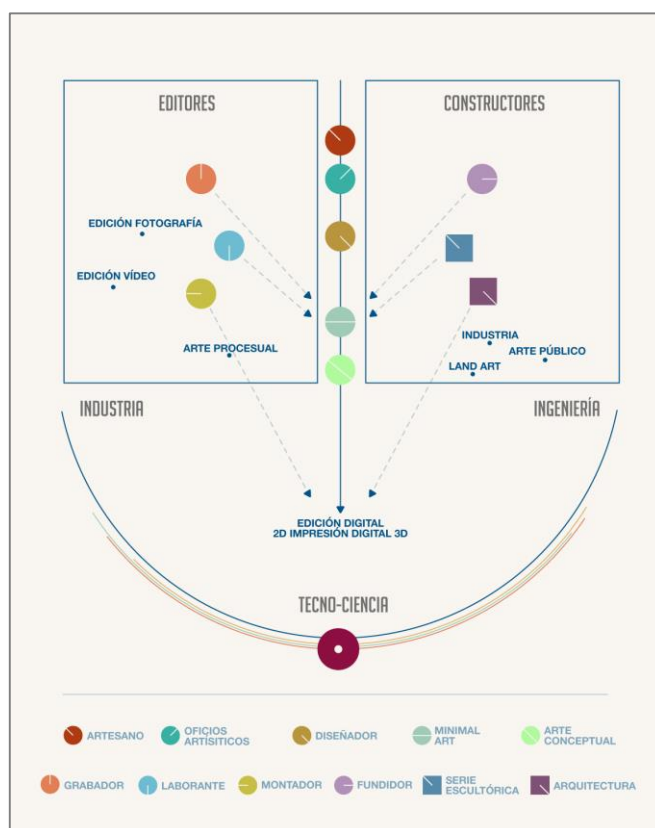
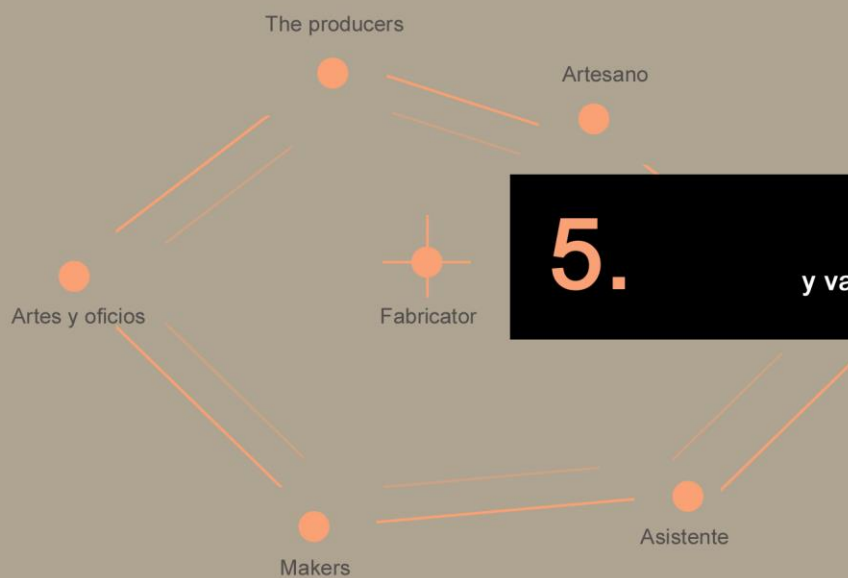


Gráfico 5. Evolución del artesano al fabricante.

Fuente: elaboración propia.

³⁷⁷ ORTEGA, I. y VILLAR, R. (2014). *Op. cit.*



5.

HIPÓTESIS
y validación de la figura del fabricator



Fotografía 76. Fabricator con *Shells* (2011-2012), de Marc Quinn.

Fuente: Factum Arte.

El artista contemporáneo, como hemos pretendido explicar anteriormente, opera en los complejos escenarios de la producción de cultura del *capitalismo artístico*. Debido a la dificultad del artista de producir obras significativas o espectaculares por sí solo, contrata a colaboradores para la realización de sus obras. Como hemos constatado a lo largo de la historia reciente, los colaboradores técnicos han sido parte importante en la ejecución de las piezas y en la dinamización de las propuestas experimentales de los artistas. Hemos diferenciado sus tareas como artesanos, asistentes o colaboradores, según su contexto y funciones. Cuando nos referimos más específicamente a la producción de piezas artísticas «singularísimas»³⁷⁸, asociadas a la tecnología o la experimentación, en el ámbito anglosajón, se utiliza el término de *fabricator*.

El concepto de *fabricator* fue aplicado al arte relacionado con las empresas de producción de escultura a gran escala de arte público en Estados Unidos y Reino Unido y sus necesidades de colaboradores técnicos en diferentes disciplinas, como arquitectura, ingeniería, etc. La participación de la figura del fabricator en la realización, transporte e instalación de obras, fundamentalmente metálicas con dificultades técnicas y logísticas, tuvo una cierta aceptación y visibilidad dentro del mundo del arte y llegó a emplearse como título para una exposición, como vimos, en 1975 en Massachusetts,

³⁷⁸ BREA, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen*. Madrid: Akal (p. 15). Brea define este concepto en relación con la unicidad de la obra artística irreplicable que es lo que nos interesa en este estudio, y descartamos pues el análisis de la producción industrial del múltiple artístico.

Artist and Fabricator. Este perfil fue impulsado por el desarrollo de un *arte expandido* y conceptual, abierto a cualquier medio, tecnología o material.

Los avances de la informática han terminado de convertir a gran parte de los artistas actuales, y a todos los que se están formando, en usuarios y productores digitales. Los proyectos están incorporando progresivamente sistemas de producción informatizados, tanto en la industria del entretenimiento como en el arte (escáneres, fresadoras, robots de cortes, impresoras 3D). Los efectos para el cine, la música, la literatura, los videojuegos están siendo determinantes para su evolución, tanto en su comercialización como su producción, y se están desplazando hacia las artes plásticas. El crecimiento exponencial de la tecnología y de prácticas de colaboración en arte influye sobre el artista, que demanda un rol operativo en el que delegar la ejecución de sus obras.

La definición de *fabricator* que hemos utilizado en el inicio de la investigación se fundamenta en la construcción de obras técnicamente difíciles. Ahora, pretendemos ir más allá y englobar dentro de este rol todas las posibles funciones técnicas que necesite un artista para materializar una obra de arte, desde el artesano al mediador digital, para dar relevancia a su participación en el medio artístico. Estos variados roles subordinados al artista, se deben diferenciar aunque englobarse en un término que distinga su trabajo en la pieza y pueda ser utilizado habitualmente.

El artesano estaría alejado de los modos de producción y, sobre todo, de las concepciones y modos de trabajo más industrializados y asociados a la experimentación. Ambos, artesano y fabricator, comparten la búsqueda de la maestría o la excelencia, pero el *fabricator* trabaja englobando los procedimientos artesanales y relacionándolos con los procedimientos tecnológicos necesarios para las soluciones técnicas adecuadas y a medida de la idea del autor y de su presupuesto, lo que conlleva la interacción con proveedores y empresas, así como con el autor para definir fases materiales y estimaciones.

La formación de un fabricator no corresponde a ningún estudio reglado, más bien estarían fuera de los currículos vigentes, aunque sus estudios podrían tener un paralelismo con los llamados *Arte y Oficios* combinados la mediación digital. Sus competencias vienen generadas por su experiencia en proyectos de las que van generando un *know-how*. Los estudios de bellas artes, informática, electrónica, fotografía, escultura, diseño digital no abarcan las posibilidades de un solo fabricator y, aunque pueden ser una buena base para iniciarse, existen ya en la actualidad empresas que generan su propia formación.

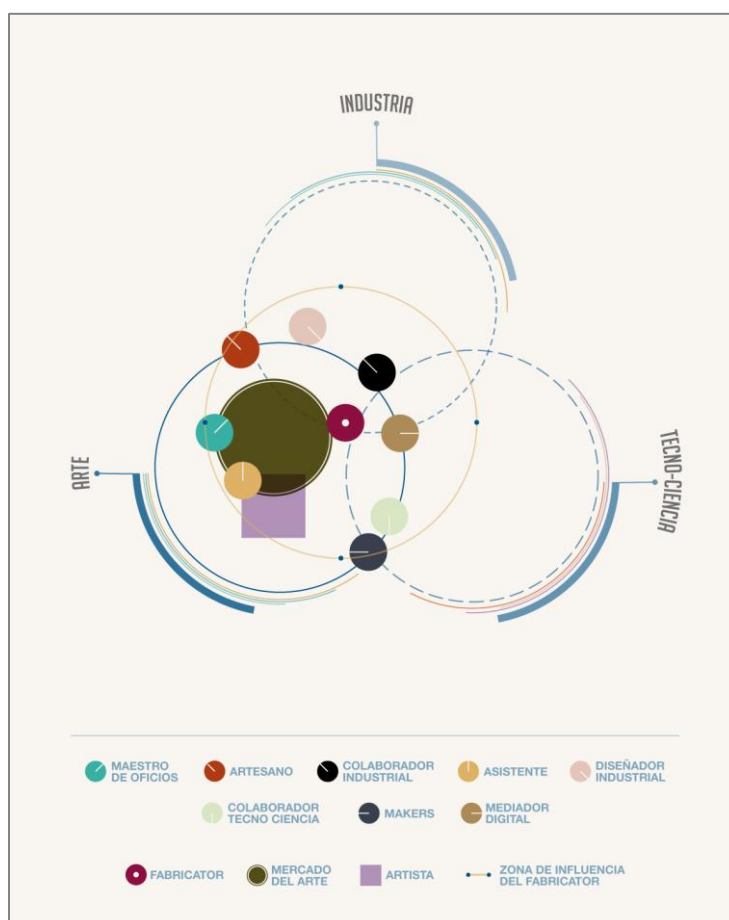


Gráfico 6. Posiciones de los principales roles del artista después de 1970.

Fuente: elaboración propia.

Después de diferenciar los roles de los ayudantes técnicos del artista, queremos relacionar sus posiciones respecto al mundo del arte, la fabricación y la tecnociencia, para contrastarlas con la del fabricante de arte:

- La multiplicación de roles y figuras de colaboración.
- La posición central del fabricante de arte respecto a los ámbitos del arte la tecnología y la industria.
- Su distancia intermedia respecto al artista.
- La capacidad de conectar todos los roles en la materialización de los proyectos artísticos.
- Su posición respecto al mediador digital, hace que sea el más cercano para cumplir sus funciones.
- Al estar asociado a la producción del objeto tiene una posición cercana al mercado y esta influencia le ayudara a conectarse con las demás figuras.
- Su zona de influencia entonces es muy amplia; sus funciones se solapan eventualmente con las del artesano, el asistente o el mediador digital, pero se diferencia de ellos, pues puede asumir sus actividades circunstancialmente.

También es un rol que puede ser realizado por el asistente de un artista, pero el *fabricator* no está unido necesariamente en el día a día con el autor. Esto no encajaría en los límites estrictos del asistente dentro del mundo del artista, pues el *fabricator* tendría una visión desde fuera del artista; difiere también del simple técnico pues introduce un valor añadido, el conocimiento del mundo del arte y su forma de creación.

Su perfil tiene mucho que ver con el mediador digital, pero no posee una visión estrictamente digital, sino que abarca decisiones y procedimientos más allá de lo digital e incorpora la articulación con todos los posibles y necesarios colaboradores para la obra. Tampoco es un *maker*³⁷⁹, pues no comparte totalmente una visión colaborativa al estar dentro del mundo del mercado y la industria. Por tanto, entendemos al *fabricator* como una posición, un actante o función, que se puede ocupar desde diferentes perspectivas, pero vemos importante resumirlo o enlazarlo en un solo término, que defina y exprese con nitidez la importancia de su rol en la producción de una obra concreta.

Estas apreciaciones hacen viable la idea de conectar estos roles mencionados — artesanos, artes y oficios, *makers*, mediadores digitales, etc.— al de *fabricator*, y atribuirle sus capacidades en un término que abarque todo un espacio de acción y que integre las diferentes especialidades.

Una vez diferenciada y validada su figura, debemos profundizar en nuestra investigación para caracterizar sus funciones y determinar las implicaciones y repercusiones que puede provocar en el mundo del arte. Partimos de las características históricas que hemos distinguido en el apartado 4 y que resumimos en que:

- Actúan como mediadores e impulsores de las ideas de los artistas.
- Funcionan como puntos de conexión del artista con una red de productores y proveedores.
- Realizan funciones de promoción de arte y de artistas.
- Aparece habitualmente como socios estables e integrados en el mundo del arte.
- Investigan nuevas técnicas a medida del artista.

³⁷⁹ Nos referimos al perfil operacional cercano al mundo de los media labs y fab labs expuestos anteriormente.

- Son invisibles para el gran público.
- Son un rol industrial específicamente dedicado al arte.

Estas características que funcionaron en el contexto de producción de arte de los sesenta y setenta, las ponemos en diálogo con la situación general actual. Para ello, contamos con el estudio realizado en 2007 por la revista *Artforum*, que dedicó un número especial al mundo de la fabricación de arte en «The art of production». Para este número se organizó un debate entre artistas, comisarios y fabricators³⁸⁰ del que hemos seleccionado las cuestiones más importantes, para actualizar nuestra investigación; algunas de ellas siguen siendo similares:

- ¿El artista puede entender al fabricator como una herramienta o como una extensión de su estudio? El caso típico del encargo de escalar un pequeño prototipo de escultura ha ido evolucionando hacia la necesidad del fabricator de comprender en profundidad el proyecto para traducirlo a su versión más adecuada. Se relaciona *one to one* con el fabricator, diluyendo su autoría con él.
- ¿Es la actualización en tecnología y materiales una de las competencias más importantes del fabricator a la hora de ofrecer posibilidades al artista? ¿Debe tender a ser una verdadera empresa I+D como *partner* del autor? Las técnicas pueden ser fetichizadas o demolidas, como fueron antes en la historia. Hay técnicas de moda o de las que se demanda una *versión artística*³⁸¹.
- ¿Qué conocimientos técnicos debe tener el artista para poder aportar su punto de vista durante el proceso de ejecución? ¿Cómo se relaciona el artista con el fabricator para no perder su visión y no ser impresionado por sus posibilidades técnicas? El artista se centraría en el seguimiento y análisis del proceso de producción, en constante contacto y comunicación con el fabricator, aunque los conocimientos del artista para poder evaluar las propuestas varían mucho en función de su experiencia y su formación. Las distintas generaciones establecen relaciones muy dispares con la tecnología.
- ¿Qué papel asume el fabricator en la gestión del presupuesto, tan a menudo determinante para la viabilidad del proyecto? Se trata de aportar el equilibrio

³⁸⁰ VARIOS. (2007). «The producers: A roundtable». *Artforum International*, 46(2). Intervinieron como fabricantes Mike Smith, Peter Carlson, artistas como Angela Bulloch, críticos como Lynne Cooke y Michelle Kuo.

³⁸¹ Como en el caso de los ferrofluidos, por ejemplo.

entre la mejor solución técnica y la sobreproducción en el marco de un proyecto económicamente viable. No siempre la posibilidad más cara es la mejor solución, la sofisticación técnica podría ocultar los valores del proyecto y convertirla en protagonista de la obra en lugar de ser un medio de producción³⁸².

- ¿Puede el fabricante ser considerado un conector de diferentes redes de producción para crear una obra singular? Un fabricante puede llegar a ser parte de una red de producción tan dispersa como heterogénea, conectando al artista con el mundo del de la fabricación y de la investigación industrial, y con el arte, curadores, coleccionistas, etc.³⁸³ Investiga maneras de integrar lo virtual con la producción material, los medios tradicionales y con la alta tecnología. Un fabricante puede trabajar en una empresa, ser un productor independiente, compatibilizarlo con otros roles. Además, ha de tener un conocimiento mínimo del mundo del arte y de la forma de crear del artista, ya que debe entenderse con él y valorar su trabajo para implicarse en su producción.
- ¿En qué medida participa el fabricante de los procesos creativos del artista? ¿Puede el fabricante ser considerado coautor de la pieza? Se trata de una difícil distinción entre la obra individual representada por un artista y la colectiva o social representada por una empresa. Es especialmente enriquecedora una figura que interaccione entre la idea, el objeto y las posibilidades por descubrir.

Todas estas cuestiones se podrían sintetizar en una hipótesis arriesgada para continuar nuestra investigación: si el fabricante está influyendo significativamente en los modos y relaciones de producción del arte y en la calidad artística de las obras, ¿supondría eso que debe cambiar su estatus dentro del mundo del arte?

Repasemos la definición que ofrecimos al inicio del estudio: los fabricantes son los profesionales encargados de realizar una pieza de arte técnicamente problemática por sus características formales, materiales, técnicas o procesuales. Los artistas encargan la producción de estas piezas singulares a empresas o técnicos especializados que puedan materializar su ejecución. Esta aproximación la debemos someter a un análisis más pormenorizado para intentar actualizarla en el contexto de la revolución digital y a

³⁸² VARIOS. (2007). «The producers: A roundtable». *Artforum International* 46(2). La artista Angela Bulloch en el debate que reproduce la revista no admite el término *fabricator* prefiere el de medios de producción.

³⁸³ *Idem*.

la hipótesis de trabajo anteriormente expuesta. Para ello profundizaremos sobre estos temas en un trabajo de campo que orientamos en estas tres direcciones:

- Cómo interactúa con el artista.
- Cómo son en detalle los procesos técnicos.
- Cómo es el estatus actual del fabricante.

Para acceder a una visión lo más completa posible del fenómeno fabricante intentaremos sondear las diversas perspectivas de los roles que inciden en la producción subsidiaria que expresamos en el siguiente gráfico:

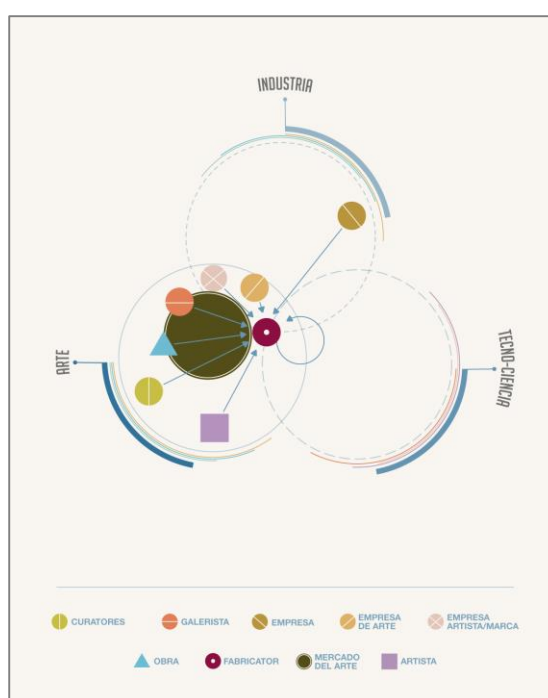


Gráfico 7. Diferentes perspectivas de la figura del fabricante.

Fuente: elaboración propia.

Para profundizar en esta investigación planteamos la inclusión de los puntos de vista de los propios actantes e intentaremos incluir las diferentes visiones:

- Fabricador: nos ofrece la perspectiva fundamental.
- Artista: nos dará una visión complementaria que valore su aportaciones artísticas, metodológicas y técnicas.
- Galerista: nos ayuda a dimensionar el impacto sobre el mercado y los procesos de financiación.
- Curador: nos aporta una visión sobre la información de su participación en la obra.
- Empresa: nos ofrecerá la conexión con el entramado industrial.
- Empresa del artista/marca: formas extremas de su inclusión en los modos industriales de producción.

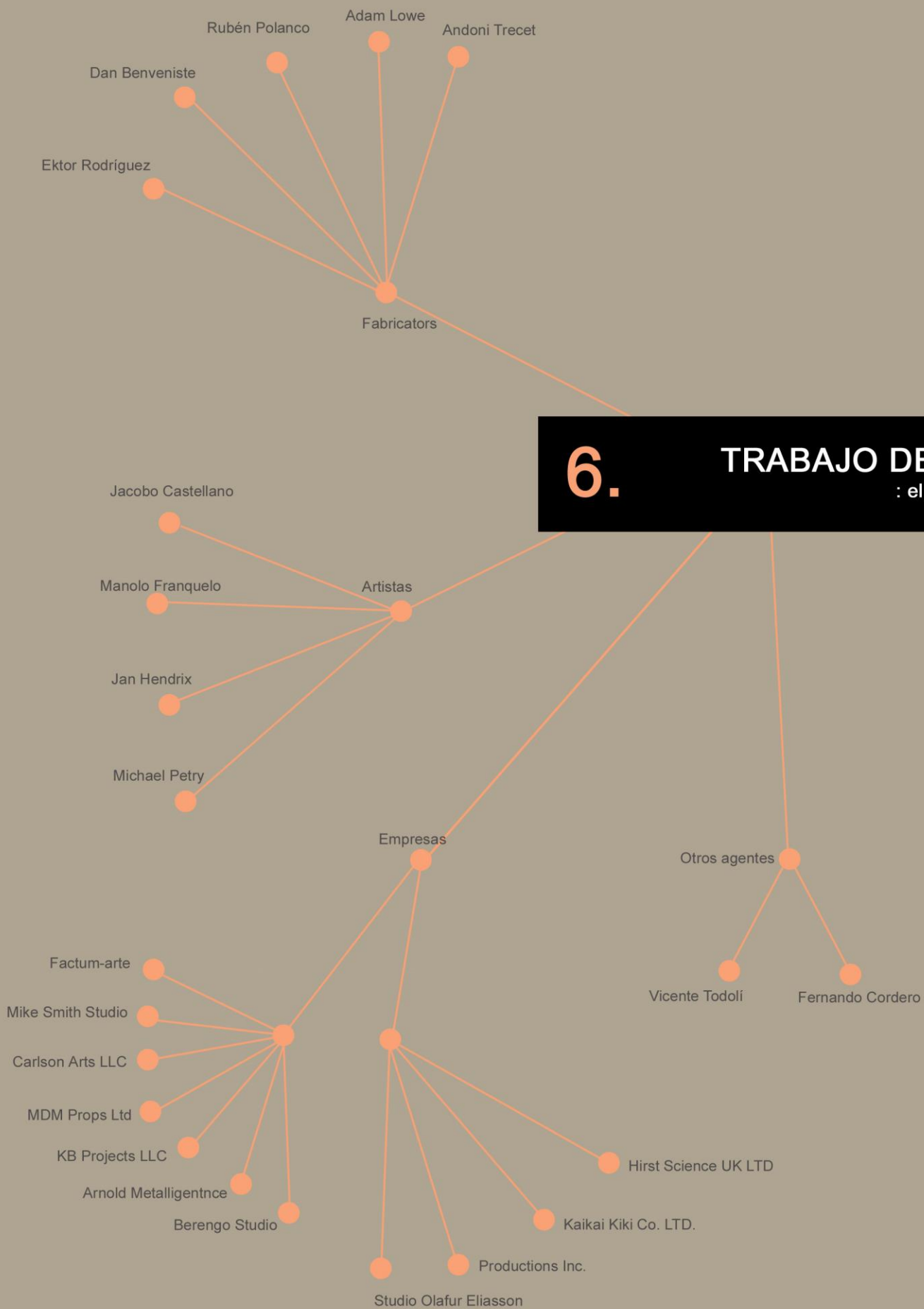
Las cuestiones que se derivan de nuestra hipótesis son las siguientes;

- Respecto al artista:
 - Características de la relación establecida y duración.
 - Preparación técnica de los artistas respecto a la obra.
 - Tipos de problemas que surgen y cómo se gestionan.
 - Dificultades del artista a la hora de comunicar el proyecto.
 - Influencia de la relevancia del artista.
 - Relación entre el mercado y la innovación tecnológica.
 - Modos de financiar la producción.
- Respecto a los procesos técnicos:
 - Alternativas y soluciones relevantes a la obra.
 - Ayuda al artista en el desarrollo de su obra posterior.
 - Aportación al resultado artístico de la obra final.
 - Tipos de metodologías de trabajo.
 - Documentación que se genera y utilidad.
 - Importancia de las instalaciones técnicas.
 - Relación entre fabricación de arte e industria convencional.
 - Apertura de nuevas vías artísticas por la innovación tecnológica.
- Respecto al estatus y la terminología del fabricante:
 - Término que define mejor el trabajo.
 - Grado de confidencialidad.
 - Grado de visibilidad y reconocimiento de su trabajo.
 - Formación y cualidades del fabricante.
 - Influencia de participar en «hacer arte».
 - Situación laboral, cobertura legal, remuneración económica.
 - Colaboración con otros fabricantes.

6.

TRABAJO DE CAMPO

: el rol del fabricante



El trabajo de campo que hemos diseñado para nuestra investigación cuenta con entrevistas a productores, artistas y otras figuras del mundo del arte, como galeristas o gestores, para acceder a una visión más amplia del fenómeno. Recopilamos así la información desde puntos de vista complementarios. Pretendemos adquirir una perspectiva amplia del fenómeno y sus implicaciones dentro del mundo del arte y la producción, integrando al sector sobre el que repercute el trabajo del fabricante. Lo hemos organizado en los siguientes apartados:

- El fabricante definido por sí mismo.
- El fabricante definido por los artistas.
- El fabricante visto por otros agentes del mundo del arte.
- El fabricante como empresa:
 - Empresas específicas de arte.
 - Empresas especialistas.
 - Empresas con formación.
 - Empresas de artistas marca.

Evitamos un entrecruzamiento rígido de la información entre los productores y sus artistas, por razones de confidencialidad y por no centrarnos en la realización específica de los proyectos, sino en las funciones y modos de trabajo del fabricante.

Las entrevistas siguen los criterios de investigación apuntados en la entrevista cualitativa, en profundidad y semiestructurada, limitando el número de ellas por la dificultad de acceder a este tipo de información y cuidando la calidad de estas.

6.1. El fabricante visto por sí mismo



Fotografía 77. Fabricator con una obra de Anish Kapoor.

Fuente: Factum Arte.

Analizaremos a continuación las entrevistas realizadas a los fabricantes que han participado en esta investigación. Representan la figura del fabricante del artista contemporáneo de diversas maneras, por lo que sus trayectorias y experiencias dan una visión amplia de esta actividad, al contener diferentes perfiles y contextos de producción: empresas industriales, talleres de artista, oficios especializados o productores autónomos.

Lejos de pretender crear una tipología cerrada, hemos seleccionado productores con características heterogéneas. Unas con un alto grado de especialización (la fundición y el grabado), otras que se orientan más hacia el taller multidisciplinar (como el caso de Factum Arte). No pretendemos cubrir todas las formas de colaborador técnico, sino incidir en los parámetros básicos de su trabajo para definir la figura.

Los proyectos ejecutados por dichos técnicos cubren un variado abanico en cuanto a medios técnicos y dimensiones: grandes y complicados proyectos técnicos que necesitan de la construcción de costosa maquinaria u obras más modestas en sus dimensiones o en sus materiales, como el simple papel.

Algunos de los autores que firman estas obras son artistas preminentes dentro del ámbito internacional, otros, en cambio, son más jóvenes y emergentes con territorios de actuación más locales, pero todos ellos responden a un estándar de calidad alto y un reconocimiento contrastado dentro del mundo del arte.

Las entrevistas realizadas desarrollan tres baterías de preguntas ordenadas en tres grandes bloques temáticos:

- Respecto al artista:
 - ¿Qué destacaría de la relación establecida con artistas en la realización de sus proyectos? ¿Se establecen relaciones duraderas a lo largo de distintos proyectos?
 - ¿Qué tipo de preparación técnica tienen los artistas respecto a la obra que le proponen realizar?
 - ¿Qué grado de conocimiento tiene de los aspectos artísticos/conceptuales de las obras que va a construir?
 - ¿Qué tipo de problemas han surgido con los artistas a lo largo de los procesos de ejecución? ¿Cómo se gestiona el grado de incertidumbre y experimentación de algunos proyectos?
 - ¿Qué dificultades cree que suele encontrar el artista a la hora de comunicar su proyecto al colaborador técnico?
 - ¿En qué medida la relevancia del artista ha influido en el desarrollo de un proyecto artístico?
 - ¿Cree que las obras técnicamente novedosas tienen buena aceptación en el mercado?
 - ¿Trabaja directamente con el artista o intervienen otros agentes (asistentes, colaboradores, etc.)?

- ¿Quién financia la producción? ¿Cómo es la relación comercial?
- En el caso de artistas cuyas producciones son financiadas por sus galerías, ¿intervienen estas en los procesos de trabajo del artista?
- Respecto a los procesos técnicos:
 - ¿En qué medida la innovación tecnológica abre nuevas vías artísticas para el artista que encarga un trabajo?
 - ¿Cree que su trabajo añade alternativas y soluciones relevantes en la realización de la obra?
 - ¿Las posibles soluciones técnicas aportadas al proyecto ayudan al artista a desarrollar su obra posterior? ¿Es el artista conocedor en detalle de dichas aportaciones técnicas?
 - ¿Cree que su contribución técnica ha hecho alguna aportación al resultado artístico de la obra final? ¿En qué medida?
 - ¿Cómo calificaría la metodología con la que suele trabajar con el artista?
 - ¿La documentación generada en el proceso, cree que es útil para el artista? ¿Quién documenta el proceso de trabajo, el artista o el fabricante?
 - ¿De qué manera sus instalaciones técnicas facilitan el proceso de trabajo con el artista? ¿Requiere una inversión en investigación, tecnología o maquinaria por su parte?
 - ¿En qué medida la fabricación de arte está ligada con la industria convencional?
- Respecto al estatus y la terminología del fabricante:
 - ¿Qué término cree que define mejor su trabajo y el de sus colegas? ¿Se reconoce en el término *fabricator*? ¿Cómo se define a sí mismo en cuanto a su labor?
 - ¿Qué grado de confidencialidad ha tenido la relación profesional con el artista? ¿Existe entre las dos partes un libro de conducta respecto a estas cuestiones?

- ¿Qué grado de visibilidad pública ha tenido después de la realización del proyecto?
- ¿Cree que el fabricator debería tener más reconocimiento en el mundo del arte? ¿Cuál?
- ¿Qué formación/cualidades cree que son fundamentales para un fabricator?
- ¿Cuáles son los proyectos más deseados para un fabricator?
- ¿En qué medida saber que está haciendo arte influye en su trabajo?
- ¿Cuál es su cobertura legal, remuneración económica, seguros? ¿Cómo lo valora?
- ¿Qué términos utilizaría para los diferentes tipos de fabricators?
- ¿Establece colaboración con otros fabricators para proyectos concretos que así lo requieran?
- ¿Cuál es su situación laboral (empresa, autónomo, *freelancer*)?
- ¿Tiene empleados o colaboradores a su cargo? En ese caso, ¿tratan ellos también con el artista o es usted el único con quien colabora directamente?
- ¿Ejerce usted la práctica artística además de la de productor? ¿Interfiere en la labor de fabricator?

Los profesionales que analizaremos son en este orden:

- **Dan Benveniste.** Fabricator-editor de obra gráfica de Ángela de la Cruz, Jacobo Castellanos, Cristina Iglesias, Rita McBride, entre otros.
- **Ruben Polanco.** Fabricator-artista y escultor para Juan Muñoz, Cristina Iglesias Guillermo Perez Villalta.
- **Ektor Rodríguez.** Fabricator-asistente de escultura y jefe de proyecto de Anish Kapoor.
- **Andoni Trecet.** Fabricator-fundidor de la empresa Alfa-Arte de producción escultórica, con clientes como Miquel Barceló, Pellu Irazu, etc.

- **Adam Lowe.** Fabricator-mediador digital de la empresa Factum Arte, con clientes como Anish Kapoor, Marc Quinn, Marina Abramović, etc.



Fotografía 78. Taller Benveniste Contemporary.

Fuente: Enrique Valdepeñas.

6.1.1. *Fabritacor-editor: Dan Benveniste*

Empezaremos por analizar al *fabricator-editor*³⁸⁴ que trabaja en un medio específico, la estampa, en el que investiga soluciones técnicas de producción, distribución y comercialización de proyectos gráficos de artistas contemporáneos.

Entre los colaboradores técnicos tradicionales del artista, el editor gráfico representa un rol tipificado dentro de la producción de un artista. El editor ha mantenido su propia identidad evolucionando en sus prácticas y procedimientos hacia las necesidades de producción propias del arte contemporáneo.

³⁸⁴ BLAS, J. (coord.) (1996). *Diccionario del dibujo y la estampa*. Madrid: Calcografía Nacional. «*Editor*: persona encargada de la publicación de estampas costeando la tirada y administrándola comercialmente. Las características específicas del trabajo, así como las condiciones de estampación, distribución, remuneración y otras, son pactadas y aceptadas mediante vínculos contractuales entre el editor y los distintos responsables: el estampador y, sobre todo, el artista. La presencia del editor en el dominio de la estampa data del Renacimiento. Su incorporación definitiva durante el siglo XVII, aparece directamente relacionada a la talla dulce y al grabado de reproducción de pinturas. La mención del editor en las estampas antiguas se indica mediante el término *excudit*».

El editor en la actualidad se vincula directamente con roles asociados a la producción audiovisual e informática, y es uno de los términos más utilizados actualmente para referirse a la acción de modificar parámetros de diseño u otro tipo, vinculado con la tendencia actual hacia la personalización de productos y *software*. Es interesante relacionarlo con el «momento editorial», acuñado por Beckett y explicado en el apartado 3.2.

Este perfil técnico, además, se encuentra consolidado por el reconocimiento de autores preeminentes³⁸⁵ o de instituciones³⁸⁶ que han valorado públicamente su contribución técnica y artística a los lenguajes plásticos contemporáneos. Tanto a través de figuras individuales³⁸⁷ de editores que han proporcionado su *marca* personal a la producción de piezas, estilos o autores como de talleres que han conservado su prestigio a lo largo de las transformaciones que ha experimentado el arte de hoy³⁸⁸.

Por este motivo, la figura del editor nos parece un caso especialmente pertinente para nuestra investigación. Su posición nos proporciona una perspectiva temporal amplia³⁸⁹ respecto a su relación con los autores y a la evolución de las técnicas y metodologías de un medio especializado, que nos puede ayudar a determinar las diferencias que investigamos entre un colaborador técnico convencional y la nueva figura de un fabricante. Hemos añadido anteriormente a nuestro estudio la figura del editor Kenneth Tyler como un antecedente de la figura del fabricante, ya que sus procesos de trabajo y organización nos sirven de referencia por las siguientes razones:

- *Por su especial posicionamiento dentro del sistema del arte.* Ha cobrado carta de naturaleza la relación entre editor y artista. Y sobre todo contiene una gran experiencia en dinamizar las relaciones entre técnico y artista. Su perspectiva histórica puede ayudar a entender mejor la naturaleza de esa relación³⁹⁰. El editor gráfico, como rol definido con identidad y visibilidad propia, ha adquirido una legitimación a lo largo del siglo XX y XXI, que contiene las experiencias contrastables que asociamos a una colaboración artística, con estrategias y procesos más arraigados a lo largo del tiempo que otros medios artísticos más sensibles a la influencia de la digitalización. Su posición consolidada como

³⁸⁵ Hemos analizado el trabajo como editor de Kenneth Tyler con la obra de grandes autores contemporáneos como Robert Rauschenberg o Roy Liechtenstein, que han colaborado y reconocido las aportaciones técnicas de su figura.

³⁸⁶ GENES, M. (2013). *La actividad gráfica del grupo quince*. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid. La figura del editor de estampas (p. 7).

³⁸⁷ GENES, M. (2013). *Op. cit.* (p. 7). Cita a Ambroise Vollard (1868-1939), Daniel Henry Kahnweiler (1884-1979), Leo Castelli (1907- 1999), «la figura del editor de obra gráfica empezó a vincularse con el de «taller-editora» [...]. De ese modo podía controlar el trabajo de edición a lo largo de todo su recorrido, eligiendo a los artistas, supervisando todo el trabajo técnico y realizando la promoción, difusión y finalmente la venta de la obra». Este modelo de organización es el que encontramos con más frecuencia en la actualidad.

³⁸⁸ GENES, M. (2013). *Op. cit.* Destacamos de entre todos ellos los talleres y editoras: Maeght y Visat, en París; Kelpra Editions y Petersburg Press, en Londres; Dombenguer y Meissner, en Alemania; 2RC Editrice en Roma, y en Estados Unidos: Universal Limited Art Editions, Gemini GEL, Tyler Graphics LTD., Cirrus Editions, Landfall Press y Parasol Press.

³⁸⁹ GENES, M. (2013). *Op. cit.* Se inicia en el siglo XVII hasta la stampa moderna en la segunda mitad del siglo XX.

³⁹⁰ Madrid: Calcografía Nacional, 1996. Citado por GENES, M. (2013). *Op. cit.*

artesano y técnico le sirve para erigirse en un traductor/intérprete competente de los planteamientos estéticos y estilísticos de los autores.

- *Por su carácter serial.* Lo que le proporciona una inequívoca relevancia en el mercado del arte, caracterizada por la fuerte colaboración comercial con el artista. La cuestión de la seriación no solo influye en la comercialización, también convierte a la obra en un medio de comunicación con capacidad de llegar a distintos contextos simultáneamente, ya que es una forma de producción asociada a precios más asequibles y con la que los artistas encuentran un cómplice técnico en la viabilidad comercial de sus piezas. Asumiendo responsabilidad y estrategias respecto a la financiación y venta, sirviendo como mediador entre artista y sistemas de producción y mercado. La cooperación con el artista define una clara relación de interdependencia, aportando a las piezas, en muchas ocasiones su sello y prestigio como taller, así como de los condicionamientos comerciales a los que se enfrentan.
- *Por su control y responsabilidad sobre el proceso de producción de la obra y su aportación artística sobre la obra final.* El grabado posee todavía las estructuras del taller tradicional, por sus procedimientos y materiales —fundamentalmente, tinta y papel—, pero ha ido incorporando los modos más abiertos e híbridos que exigiría cualquier artista de hoy. Este ha buscado en la estampación un modo de adaptar sus ideas a un medio que *esencialice* sus propuestas, lo que le ha permitido expandir los límites de su medio con la carga necesaria de evolución tecnológica. Sus procedimientos dan la posibilidad de maximizar la combinación entre técnicas muy tradicionales³⁹¹ y los nuevos procedimientos artísticos.

Para nuestro análisis hemos contado con la participación del reconocido editor Dan Benveniste³⁹². Nos parece especialmente interesante su caso, porque posee una larga trayectoria profesional³⁹³ de carácter internacional, orientada intensamente a dar respuesta a proyectos de artistas que entienden el medio dentro de los parámetros de lo contemporáneo, y en él se integran los dos roles de editor e impresor. El reconocimiento al trabajo de Dan se da por dos cosas:

³⁹¹ GENES, M. (2013). *Op. cit.*

³⁹² Dan Albert Benveniste nació en Dinamarca (1966), trabaja en todo el mundo y reside en Madrid, donde mantiene taller de grabado con galería de arte y edita obra gráfica: Benveniste Contemporary.

³⁹³ Dan Benveniste se formó técnicamente en el Taller Niels Borch Jensen.

- Tiene una línea editorial definida (colabora con artistas que tienen una visión similar sobre el papel de la obra hoy día).
- Sus ediciones son técnicamente excelentes.

Las obras ejecutadas por él se encuentran en grandes museos de arte contemporáneo de todo el mundo, como el Museum of Modern Art de Nueva York; el JP Morgan de Nueva York, el Museum of Art de Washington; el Centro de Arte Reina Sofía de Madrid; el Staaliche Graphische Sammlung de Múnich; la Tate Collection de Londres; el Kunsthalle de Hamburgo, entre otros. La mayoría de los visitantes que disfrutan de las obras que nuestro técnico ha producido desconocen este dato.



Fotografía 79. Detalle del Taller Benveniste Contemporary.

Fuente: Enrique Valdepeñas.

6.1.1.1. Respecto al artista

Como hemos apuntado, la colaboración técnica y comercial entre editor y artista les posibilita desarrollar una profunda relación entre ambos, recorriendo juntos todo el proceso de producción desde las primeras fases germinales hasta todas las decisiones artísticas, y en ocasiones incluso su exposición y venta; hecho que posibilita al editor atesorar una gran experiencia en el trato y negociación con los artistas en todas las fases, con sus dificultades y hallazgos, por las que puede transcurrir el proyecto,

adquiriendo una perspectiva muy completa de las reacciones y las problemáticas asociadas la producción artística.

Característica de la relación. Dan Benveniste concibe su trabajo como una labor de equipo en la que es fundamental el grado de implicación y complicidad profesional y personal y en la que influyen, según él mismo dice³⁹⁴, los siguientes factores:

- *El tipo de encargo.* La relación con el artista está condicionada, pues, a la naturaleza del proyecto, que puede ser un encargo del artista o una obra propia para la colección del taller. En el caso en que la obra vaya a pasar a formar parte de la colección del taller, la corresponsabilidad aumenta y el editor se siente más participe de las decisiones creativas, pues debe vigilar que su reputación no quede puesta en cuestión. Pasaría, entonces, a entenderse casi como una colaboración artística, que influye directamente en la intensidad de la relación con el artista. En sus palabras: «Si es una edición tuya y tú mandas, hay una complicidad distinta, más inmediata».
- *El tiempo del que disponen.* La falta de tiempo del artista va a caracterizar esta relación. En algunas ocasiones, el artista delega la producción en manos del editor. Encuentra pues el artista, en los talleres de estampación, la manera de solventar más rápidamente la producción, y accede por medio del estampador a determinadas técnicas y soluciones formales que, por su tiempo de ejecución no podría permitirse, dado que lo necesita para otras tareas, así lo explica:

El artista trabaja hoy en día mucho más como su propio relaciones públicas y no tiene el tiempo que tenía antes para elaborar la obra. Sabiendo lo lento que es el grabado tradicional, esta evolución nos ha facilitado mucho las cosas.

Para constituir ese equipo de trabajo entre artista y técnico, es fundamental rentabilizar el tiempo del que se dispone, donde destaca la flexibilidad del fabricante para adaptarse a la personalidad del artista:

Se trata de conseguir 100 % de confianza con el artista en muy poco tiempo, así que intento derrumbar desde el principio cualquier barrera que pueda haber. Te adaptas a la personalidad del artista.

³⁹⁴ La información que se cita y las citas textuales de Dan Benveniste están seleccionados del cuestionario que se facilitó vía mail y la posterior entrevista personal que se realizó en su taller el día 4-3-2015.

- *El diálogo con el artista.* Dan Benveniste entiende que su trabajo cubre una necesidad básica del artista: compartir su proceso de creación.

Creo que la gran mayoría de los artistas necesitan, aunque quizás subconscientemente, un diálogo. Pasan mucho tiempo solos en sus propios talleres sin interlocutor. De hecho, estoy convencido que el grabado todavía existe en parte por esa necesidad.

La producción en un taller gráfico permite esta interacción a la que se refiere Dan. Destacamos esta afirmación para incidir en la labor del fabricante como una figura cercana a las decisiones artísticas del autor y no como un mero ejecutor mecánico de un proyecto guiado por unas instrucciones precisas. La relación con el fabricante-editor exige al artista explicarse, aclarar sus conceptos y repensar sus objetivos. Está obligado a concretar sus ideas y adaptarse a un medio a través del colaborador técnico, con el que decide las especificaciones concretas de un proyecto.

Porque para el artista es como un ejercicio, por la necesidad de dividir en capas de información su idea. Es como un escáner del cerebro. Tiene que ser capaz de comunicarse a través de mí.³⁹⁵

La capacidad de escucha y la habilidad de crear relaciones de confianza y apoyo, son básicas en su rol, a través del cual el artista compensa sus lagunas técnicas con la extensa experiencia del fabricante. El técnico, pues, funciona como un mediador que traduce los objetivos del artista en especificaciones técnicas y soluciones alternativas. Propone posibilidades sobre materiales y procedimientos que impactan en la idea original del autor, condicionando inequívocamente el diálogo con el artista y, por lo tanto, la manera y el cómo de la obra final. Dan Benveniste utiliza estas curiosas palabras:

Este trabajo es como un *minimatrimonio*. De lo que se trata es de establecer un diálogo muy íntimo en el menor tiempo posible, para lograr la máxima información posible. Por eso he llegado a pensar que si no hubiera sido grabador habría sido psicólogo.³⁹⁶

El propio editor comenta la habilidad que ha desarrollado para acompañar los cambios emocionales de los artistas, sus dudas y contradicciones,

³⁹⁵ NEIRA, C. *La estampación es un ejercicio para un artista, como hacer un escáner cerebral*. Entrevista diario *Nueva España*. (consultado el 1-2-16; véase <http://www.lne.es/oviedo/2013/04/18/estampacion-ejercicio-artista-escaner-cerebral/1398937.html> Entrevista nueva España.

³⁹⁶ NEIRA, C. *Op. Cit.*

manteniéndose centrado en aclarar las soluciones propias, y necesarias de cada proyecto.

La experiencia del artista, es un factor destacado en la relación que se establece entre artista y técnico, pues ofrece un plus que mejora la comunicación entre ambos. El artista con mayor trayectoria profesional tiende a demostrar más confianza con sus colaboradores técnicos, tiene menos que demostrar, su obra le avala, lo que mejora la manera de encarar el proyecto. Dan Benveniste suple especialmente el desconocimiento técnico de los artistas jóvenes y, sobre todo, su desconfianza proyectada sobre el fabricator.

Conocimientos técnicos del artista. El fabricator actúa también como pedagogo; entiende que la gráfica no se limita a traducir una imagen seleccionada por el artista a los procedimientos del grabado, sino que es la dinámica entre sus fases y materiales en la que el artista tiene más que decir y explorar. En ese aspecto procede como un instructor que debe acercar las posibilidades expresivas y creativas de un medio normalmente desconocido por el artista y reducido, a veces, a un mero reproductor de imágenes, con un marchamo de artístico. En sus propias palabras suena así:

En mi caso personal prefiero meterles un poco de miedo desde el principio. Así es más fácil guiarles en los procesos.

Es decir, una manera de desarmar al artista introduciendo el poder que da el conocimiento técnico como un arma para inducir al artista a confiar en su colaborador.

Para Dan Benveniste el editor no es un artista. Benveniste insiste en que él no es artista ni quiere parecerlo frente al autor. Comenta. «No soy artista pues no tengo nada que decir»³⁹⁷. Este posicionamiento del colaborador técnico, coloca al artista en una situación más proclive a la confianza, puesto que no se siente invadido ni amenazado. Dan comenta los casos de técnicos que son artistas a su vez y pueden dificultar los procesos creativos del autor, incluso logran a veces generar confusión en los roles, e inseguridad en los consejos técnicos de su colaborador.

No soy artista. Yo no digo nada directamente, lo que digo como grabador lo digo a través del artista...³⁹⁸

³⁹⁷ Entrevista realizada el día 4-3- 2015, en el taller Benveniste Contemporary.

³⁹⁸ NEIRA, C. *Op. Cit.*

La manera en la que el colaborador se presenta como un mero técnico es una cuestión especialmente paradójica y volveremos sobre ella.

- *Relaciones duraderas.* Dan Benveniste ve la implicación entre productor y artista condicionada a largo plazo por los resultados artísticos y económicos obtenidos en los proyectos anteriores. En este aspecto, el editor gráfico cuenta con una vinculación directa con la distribución, comercialización y venta, algo que potencia, como hemos dicho, la posibilidad de negociación y relación directa con los artistas, reforzando un vínculo y una fuerte complicidad entre ambos. Es de recalcar la relación comercial que se establece con el artista por la apuesta del editor de la obra orientada a la venta. Un mutuo interés que cohesiona su relación al asumir juntos este riesgo.



Fotografía 80. Taller Benveniste Contemporary.

Fuente: Enrique Valdepeñas.

6.1.1.2. Respecto a los procesos técnicos

Las capacidades técnicas del fabricante-editor son la columna vertebral sobre la que se fundamenta la relación con el artista, que se justifica por las carencias generalizadas de conocimientos y experiencias en este medio de los autores. Los estampadores, entonces, asumen las decisiones sobre los procesos y materiales en la producción de

un proyecto de estampación. Según Dan Benveniste, su labor como técnico aporta el 90 % de los consejos fundamentales sobre la ejecución de una obra. Con esta declaración queda patente la dependencia en que se encuentra el artista en cuanto las decisiones técnicas en este medio.

Aportación técnica. La respuesta técnica a las demandas del artista está fundamentada en este caso sobre los procedimientos tradicionales³⁹⁹ del oficio y se manifiesta en la apuesta por procesos de calidad y durabilidad de la obra.

Lo que me interesa es la manera en que llegamos al resultado final, las posibilidades ilimitadas dentro de un contexto tradicional.

Innovación tecnológica. Combina pues toda la tradición técnica que acumula el medio con la exploración conceptual y formal contemporánea, que se ve intensificada por la renovación tecnológica y el esfuerzo por adaptarse al entorno digital. Destaca la generalización de la técnica del *photogravure* para incluir, cada vez en mayor proporción, la imagen digital y dar respuesta así al contexto actual, desplazando el trabajo en cobre.

Como taller aceptamos cualquier innovación siempre y cuando ayude y mejore las intenciones del artista y su obra. Dado que somos editores de obra gráfica procuramos que las incorporaciones tecnológicas sirvan para añadir nuevas maneras de contemplar la pieza estampada final, siguiendo fieles a una estampación siempre manual.

Metodología. Desde el punto de vista metodológico los proyectos no siguen unas fases determinadas, sino que adquieren múltiples formas en su desarrollo, en las que Dan Benveniste destaca los diferentes aspectos:

- Es de especial importancia el inicio del proyecto: condicionado por el grado de confianza que se pueda generar, se establecerán los objetivos, los presupuestos y la temporalización, las técnicas y los materiales por explorar.
- Es habitual iniciar el trabajo desde un boceto del artista. En algunos casos el artista solo manda un boceto digital y todo el proceso de producción es asumido por el estampador, pretendiendo una traducción de la imagen al medio gráfico. El taller de Dan Benveniste evita en la medida de lo posible utilizar estos caminos, así como rehúye también de ofrecer al artista una colección de pruebas

³⁹⁹ Su taller ofrece todo el catálogo de técnicas tradicionales asociadas la estampación técnica tradicional calcográficas: xilografías y monotipos, *photogravure* en b/n y color y cuatricromía sobre plancha de polímero.

y ejemplos para que el artista seleccione acabados, efectos o técnicas, a la manera de los catálogos de muestras de cualquier comercio.

Benveniste, en cambio, invita al diálogo entre los postulados conceptuales y plásticos del autor y la capacidad de producción del técnico y su taller. Para así manejar el medio desde sus posibilidades intrínsecas, y no como una traducción de una imagen generada desde otro medio. Prefiere un contacto más directo con los materiales, desea involucrar al artista en su medio, como una especie de *acogimiento técnico*. En sus propias palabras, «qué no se puede hacer con otro medio y qué ganamos si lo hacemos así»⁴⁰⁰.

Un proyecto de este tipo puede durar entre uno y tres meses, y está condicionado por las prevenciones o ideas que el artista tenga sobre el medio. Como dice él mismo editor «incluso el artista más contemporáneo tiene una visión más antigua de la gráfica». Es decir, el medio lleva implícito ciertos prejuicios sobre sus posibilidades y el mismo técnico debe enfrentarse a ellos y desmontarlos. Desarrolla entonces un curioso rol de pedagogo del que ya hemos hablado anteriormente. El técnico prefiere desarrollar su trabajo a medida que involucra al artista y le estimula a experimentar con los medios propios de la estampación, con lo que el editor consigue tres cosas:

- Mejorar el resultado técnico del artista y su comprensión del medio.
- El desarrollo expresivo y procedimental del medio dentro de los planteamientos contemporáneos del arte.
- Potenciar la relación a largo plazo, fidelizando al artista con el medio para crear nuevos proyectos en el futuro. Un objetivo a la vez artístico y comercial.

Documentación. En el proceso de producción de sus proyectos de estampación tampoco se da especial importancia a la generación de documentación del desarrollo de la obra, ni se conservan pruebas de estado.

Investigación. La búsqueda de soluciones técnicas y la adaptabilidad al proyecto es constante, mejorando el detalle fotográfico y la profundidad cromática, así como la posibilidad de investigar sobre todo tipo de materiales y soportes. Se ofrece al artista una caja de herramientas que va más allá de las técnicas tradicionales del grabado, con lo que se pretende buscar soluciones específicas para cada proyecto artístico. La exploración y experimentación en el medio es inducida en los artistas por el grabador.

⁴⁰⁰ NEIRA, C. *Op. Cit.*

Destacan como ejemplos las obras de Diango Hernández, Rita McBride o de Jacobo Castellano, este último con las *Sic* y *Criba Ciega*; esta última es una estampa en relieve con monotipo, montada sobre madera fenólica con barrera antiácido y laminado de chapa. Al ser un medio asociado a procedimientos tradicionales, los artistas ofrecen cierta resistencia a la exploración e hibridación con otros medios y tecnologías. La obra gráfica está asociada en la jerarquía convencional y comercial de las técnicas a un extendido cliché de técnica menor, pero que en lo contemporáneo posee un gran campo de experimentación e investigación, como demostramos cuando explicamos en caso del editor Kenneth Tyler.

Es muy ilustrador, en esta línea, el caso que comenta Dan sobre uno de los proyectos en el que se le propone participar para la reproducción gráfica de una obra concreta. El estampador invita al artista, sin coste alguno, y, una vez producido el encargo, le ofrece realizar una nueva versión de taller dirigida por él. ¿Por qué el estampador asume este trabajo con los costes de material y tiempo que conlleva? La razón nos la da el propio técnico: «Me gusta hacerlo, puedo mejorar técnicamente la propuesta e invitar a los artistas a comprender más profundamente el medio».

El taller. Las posibilidades técnicas del taller y la capacidad de producción son vitales para hacer frente a las demandas del artista contemporáneo. El trabajo de Dan Benveniste con los artistas se apoya sobre un taller desarrollado a lo largo de 30 años y preparado para satisfacer casi cualquier demanda de producción. Ofrece al artista un taller perfectamente equipado en una superficie de cien metros cuadrados y cuyas ediciones se encuentran en museos de todo el mundo.

Además, cabe también la posibilidad de editar grandes formatos muy demandados por artistas que quieren posicionarse dentro de lo contemporáneo y distinguirse de una producción más amateur. Con un formato máximo de planchas de cobre 125 cm × 250 cm y formato máximo de papel 150 cm × 280 cm.

Capacidad de producción. Ha llegado a tener nueve u once estampadores trabajando simultáneamente, de lo que comenta que la capacidad de producción a escala es una de las claves del benéfico económico, así como la envergadura y dificultad técnica de las piezas. Posee unas técnicas de secado y prensado aptas para una producción más ágil.

Además del taller, destacamos las labores del editor en la distribución y comercialización del trabajo del artista. Esto le hace especialmente sensible para decidir aspectos técnicos asociados a la venta. Al contar con una red de clientes a los que fideliza, con

los que entabla relación⁴⁰¹. Por lo que el editor detecta o apoya tendencias estilísticas e innovaciones o modas en el mercado. Esto le obliga a tener también un perfil empresarial, con personal de oficina para cubrir las necesidades de gestión de los encargos y proyectos. Nos comenta al respecto que no se aplica una facturación por horas, sino un promedio por producción.

Financiación. La financiación es variable, según el caso lo cubre el artista, una institución o el propio editor. Destaca en este último caso la implicación personal en la carrera del artista y en la asunción de un riesgo económico.

6.1.1.3. Respecto al estatus del fabricante y su terminología



Fotografía 81. Dan Benveniste trabajando en su taller.

Fuente: Enrique Valdepeñas.

Reconocimiento. Como fabricante de arte, el editor tiene consolidado un estatus, que le facilita algunas de las cuestiones problemáticas en otros modelos de productores de arte. Poseer una etiqueta bajo la que ser reconocido como productor en el mundo del arte, le permite estar integrado en los canales de distribución y comercialización, como

⁴⁰¹ Comercializa la obra a partir de un sistema de financiación adaptado a la capacidad económica de cada cliente.

ferias y galerías, y le facilita una clara presencia y visibilidad dentro del sistema de producción artística.

Ocupa pues un espacio intermedio entre la pura producción y la comercialización que ofrece una galería tradicional. «En mi caso somos taller, editor, galería y relativamente bien conocidos en el ámbito artístico. Pero quien firma la obra al final es el artista».

De esta manera participa del entramado empresarial del sistema del arte con las características propias de un pequeño empresario que cuenta con su propia red de proveedores, que pone al servicio de las necesidades de producción que el artista demanda.

Esta posición le exige, como Dan Benveniste afirma, cuidar su reputación como marca. En su caso ha cultivado un prestigio en el sector, definido por una gran perfección en la ejecución y un acabado impecable, lo que ha elevado el nivel de un sector —el de la estampación contemporánea— a veces asociado a una ejecución mediocre y apoyado más en el poder de venta de ciertas firmas de autores del pasado con una rentabilidad consolidada⁴⁰².

Visibilidad. Su taller, como hemos dicho, posee una reputación en el mundo del arte; además tiene un cuidado espacio en la web, donde se prima una imagen corporativa pulcra y la visibilidad que tienen las piezas producidas por encima de la actualización.

Además, para hacer visible su participación en la producción de las piezas y, por lo tanto, en el posicionamiento de su marca junto a los autores producidos, incorporan en la trasera de las piezas ejecutadas una pegatina con la ficha técnica de la obra, una miniatura de su aspecto visual y el logo del taller estampador. Una clara manera de encuadrarse cerca y literalmente dentro de los valores artísticos del autor.

Los proyectos más deseados. Para Dan Benveniste los proyectos más deseados y de máximo rendimiento se dan cuando la implicación de ambas figuras —artista y técnico— es similar y cuando se dispone de un relajado margen temporal, «Donde no importa el tiempo». Es llamativo de Dan este comentario, porque presupone una mayor implicación del editor sobre la producción de la obra que la del propio autor. En los estudios sobre creatividad, la relación con el tiempo y la implicación personal son factores ligados a la producción creativa (Mihály Csíkszentmihályi)⁴⁰³ y en lo que este autor ha venido a

⁴⁰² Nos referimos a autores del Grupo El Paso, Antoni Tàpies, etc.

⁴⁰³ CSIKSZENTMIHALYI, M. (1997). *Fluir: una psicología de la felicidad*. Barcelona: Kairós.

llamar el «estado de flujo». Una referencia clara sobre la fuerte complicidad del técnico en los resultados artísticos de su trabajo.

El término. Respecto al termino *fabricator*, su punto de vista es que cual sea el término, debe definir a un técnico con la capacidad de mantener la curiosidad y la innovación constantes en la producción creativa de piezas contemporáneas, combinada con la falta de pretensiones artísticas. Aunque sí cree necesario revalorizar el trabajo de los profesionales productores de arte contemporáneo.



Fotografía 82. Dan Benveniste trabajando sobre una plancha de cobre para la obra *Urbano* (2015), y Rafael Canogar.

Fuente: web de alomarediciones.

6.1.1.4. Funciones del fabricator-editor

El trabajo de Dan Benveniste, como hemos visto, recoge la tradición de los grandes editores contemporáneos que superan los conceptos clásicos del editor gráfico, colocándolo en una posición más estratégica y determinante, lejos de un mero colaborador técnico. Sus funciones, como hemos pretendido explicar, se extienden a campos que trascienden una simple asistencia técnica de los proyectos artísticos y que resumiremos en las siguientes funciones:

- *Consultor artístico* que, en diálogo con el artista, cumple una función de esclarecimiento y cotejo de los conceptos y planteamientos que el autor propone; Benveniste llega a calificarlo como una de las más significativas funciones que cumple su trabajo. Además, logra que el medio del grabado sobreviva en el

tiempo y asume así características de lo que estamos intentando definir con el término *fabricator*.

- *Pedagogo* que desarrolla también una función didáctica hacia el artista; facilita al artista su investigación y experimentación con el medio, que de otro modo no podría darse por las lagunas técnicas que en general adolece, con lo que permite al artista su dedicación a aspectos más creativos y de gestión, y reduce el tiempo que destina a la producción.
- *Técnico* que asume una responsabilidad directa sobre los aspectos técnicos de las piezas, como decisiones sobre materiales y procedimientos, pues, como hemos dicho, asume casi absolutamente la responsabilidad de la ejecución. Quizás el rasgo más llamativo del caso de Dan Benveniste es la distancia consciente que toma respecto a su oficio y su componente artístico, valorando principalmente en su trayectoria la calidad y el acabado de su oficio. Esa misma distancia se puede entender como una forma de acceder discretamente al reforzamiento de valores artísticos propios de las piezas. La motivación que supone trabajar en el arte, la ve sustituida por la autonomía que le proporciona una posición más distanciada que su oficio le facilita. En sus palabras: «El arte es algo que hago desde los 15 años, ya no pienso en esos términos».
- Asimismo, posibilita al artista producir su idea con un estándar de calidad profesional en el acabado, con grandes formatos y con soluciones técnicas que le facilitan la búsqueda de elementos de distinción y competencia dentro del entorno profesional.
- *Investigador* que ayuda a explorar soluciones basadas en la innovación tecnológica y a adaptar la producción al entorno digital. La búsqueda de nuevas soluciones, la hibridación, etc. Aunque en este aspecto, está limitada a prejuicios asociados al medio.
- *Comercializador* en su labor de creación de una línea artística de la colección de su taller, con lo que apoya los valores artísticos que proponen sus artistas, e influye de alguna manera sobre el mercado en el que se mueve.
- Su estatus como editor le permite ser mediador entre el mercado y el artista. Funciona como correa de transmisión hacia los artistas de tendencias y modas al estar en contacto con coleccionistas, ferias y compradores. Además, las

colaboraciones a largo plazo con artistas refuerzan el trabajo en equipo y vincula todavía más las piezas al productor que las ejecuta.

- *Plataforma de visibilidad para el artista.* Por sus colecciones y exposiciones y espacio web. Destaca la responsabilidad no solo en la producción, sino en los aspectos asociados a la comercialización gestión y distribución de las piezas.
- *Colaborador artístico.* Es, cuando menos, paradójico el posicionamiento del fabricante-editor respecto a su relación con la *artisticidad* de las piezas de las que se aleja, pero tiene una clara influencia sobre el resultado artístico de la obra ejecutada, dado que:
 - Ayuda a al artista a aclararse en sus planteamientos conceptuales.
 - Toma decisiones técnicas ante las lagunas de los autores.
 - Llega a tener incluso una implicación mayor que el artista en el proceso de producción de la pieza, ya que como hemos visto está en juego su reputación.
 - Asume su ejecución concreta, que no es un mero trámite automatizable.
 - Además, es relevante en su rol como editor las connotaciones artísticas pues debe decidir una línea editorial propia del taller que dirige y que posiciona, seleccionado y potenciando los proyectos artísticos que más le interesan para crear una línea, en sus propias palabras, «contemporánea y radical».
 - Su larga trayectoria profesional le da una perspectiva más que suficiente para valorar las piezas con el paso del tiempo o cómo los planteamientos artísticos que representan envejecen o se refuerzan a lo largo de los años.

Creemos que las decisiones técnicas inciden sobre las formales y estas sobre la idea plástica y artística de la pieza. No limitamos entonces su *artisticidad* a los planteamientos y orientaciones conceptuales.

En síntesis, pensamos que las características que encontramos en el trabajo de Dan Benveniste sobrepasan las de un tradicional técnico. Su estrecha colaboración con el artista, su responsabilidad técnica asociada a su reputación, su adaptación al entorno digital, la orientación que facilita a los autores en la exploración artística de materiales y procesos, así como su engarce en el sistema de producción del arte contemporáneo,

son suficientes indicadores para valorar su trabajo dentro de los parámetros de lo artístico. Como mediador y soporte, resulta imprescindible para la creación y producción de proyectos contemporáneos que utilicen las técnicas de estampación integradas en los procesos y planteamientos del arte actual.



Fotografía 83. Dan Benveniste.

Fuente: Enrique Valdepeñas.

6.1.2. Fabricator-artista: Rubén Polanco



Fotografía 84. La obra *Many Times* (1999), Juan Muñoz, en el taller de Rubén Polanco.

Fuente: Rubén Polanco.

Pasaremos a analizar a continuación un tipo de *fabricator* caracterizado por su privilegiada posición respecto a la relación con el artista. Es el *fabricator* que, además de dedicarse a una actividad técnica, posee una trayectoria propia como artista y ofrece a otros colegas sus servicios de producción e investigación.

Algunos de estos técnicos han recibido una formación artística y han desarrollado en diferente medida una carrera propia. Sus servicios de producción le sirven para conseguir apoyo económico y técnico para sus propios proyectos, además de ayudarles a establecer contactos dentro del mundo del arte. En estos casos su actividad suele cristalizarse en la creación de una empresa propia dedicada a la producción y montaje de proyectos artísticos.

Para iniciar el análisis del perfil al que nos referimos, vamos a partir de la imagen con la que ellos mismos se identifican, para lo que utilizaremos los testimonios de dos profesionales.

En el caso del *fabricator* Konstantin Bojanov⁴⁰⁴ dice:

Básicamente, me veo como un músico a sueldo. Puedo tocar cualquier cosa, desde *free jazz* a música clásica. Me dice el estilo y cómo quiere la idea, y sé cómo convertirlo en un objeto de arte de gama alta.⁴⁰⁵

La actitud de un *fabricator-artista* se caracteriza por esta corresponsabilidad artística con el autor de la obra, alejada de la etiqueta convencional de *asistente* e incluso *coautor*. En estos casos, pues, el artista encuentra especiales sinergias con los dos perfiles que el productor representa: como productor y como artista.

Hemos contado con la generosa participación del artista y *fabricator* Rubén Polanco (1965)⁴⁰⁶. Su actividad se ha visto marcada por su estrecha relación con el escultor Juan Muñoz (1953-2001). Explica su labor con los mismos términos que Bojanov:

[...] un poco a la manera del productor musical que infiere en el resultado final una cierta idea de sello, bien por sus capacidades técnicas o por su comprensión del material que le ofrecen, consiguiendo un resultado amplificado de la idea original.

Es llamativo que ambos *fabricators*, sin conocerse, se refieran a su ocupación comparándose con un intérprete o un productor de música que ejecuta o la partitura que le ofrecen los artistas. Es decir, consideran inherente a su actividad la participación activa sobre el resultado artístico final. Al igual que un intérprete de música, se sienten responsables de buena parte de la artísticidad de la ejecución de una pieza y no entran en conflicto con su autoría, sino que se produce un diálogo enriquecedor entre ambos, desde niveles diferentes, que confluyen en la obra. Su acercamiento a la obra se fundamenta en el acceso al proyecto desde dentro para poder desarrollarlo en todas sus posibilidades.

⁴⁰⁴ Asistente-fabricator de Paul McCarthy. Konstantin Bojanov es un cineasta y artista visual. Después de graduarse de la Escuela Nacional de Bellas Artes de Sofía en 1987, recibió una maestría en el Royal College of Art de Londres, y más tarde estudió cine documental en la Universidad de Nueva York. Su carrera como artista comenzó en Londres a principios de los noventa, y su obra ha sido expuesta internacionalmente. Su debut como director fue el cortometraje *El limón es de limón* (2001), seguido por el galardonado documental *Invisible* (2005). El primer largometraje de Bojanov *Avé* se estrenó en 2011, en la Semana de la Crítica en Cannes, y ganó numerosos premios. *Avé* recibió la distribución cinematográfica y de televisión en toda Europa y América. Konstantin Bojanov, funda la empresa KB.

⁴⁰⁵ FINEMAN, M. (2006). *Looks Brilliant on Paper. But Who, Exactly, Is Going to Make it?* Véase http://www.nytimes.com/2006/05/07/arts/design/07fine.html?pagewanted=all&_r=0 consultado el 26-2-2014.

⁴⁰⁶ Rubén Polanco (Reinosa, 1965) es escultor. Estudió la especialidad de técnico superior en Escultura en la Escuela de Artes de La Palma en Madrid. Desde 1989 a 1992 trabajó en el teatro, el cine y la televisión, realizando numerosos decorados y escenografías. A partir de 1992, fue colaborador del magnífico y malogrado (fallecido en 2001) artista Juan Muñoz, para el que realizó e instaló sus obras en museos e instituciones de todo el mundo. Entre la nómina de artistas con los que también ha colaborado figuran Guillermo Pérez Villalta, Guillermo Paneque, Jesús Palomino, D'Emo, Marina Vargas, MP&MP Rosado, Federico Guzmán o Cristina Iglesias entre otros. Véase <http://www.rubenpolanco.com/#/cv>.

Nos parece especialmente interesante la figura de Rubén Polanco por las siguientes razones:

- *Porque posee una larga trayectoria.* Lleva realizando proyectos artísticos desde hace 24 años, en colaboración con autores de reconocido prestigio internacional, que le cercan a un mercado y exigencias de primer nivel. Juan Muñoz, Cristina Iglesias, Pérez Villalta, etc.
- *Porque no se limita a un campo específico del mercado.* No solo se asocia con firmas más o menos rentables, sino que su experiencia se enriquece con otras situaciones posiblemente más ligadas a la experimentación de artistas emergentes.
- *Porque el trato con artistas le da una perspectiva privilegiada.* Ha visto evolucionar sus perfiles y demandas confrontándolos con las propias percepciones como artista.
- *Porque desarrolla su propia carrera artística.* Se produce una simbiosis entre sus dos perfiles, productor y artista, en una frontera porosa y desdibujada entre estas facetas.



Fotografía 85. Embalaje de *Many Times* (1999), Juan Muñoz.

Fuente: Rubén Polanco.

6.1.2.1. Respecto al artista

Características de la relación. Rubén Polanco detecta un desplazamiento general de los artistas hacia los procesos más conceptuales. El artista contemporáneo tiende, según él, a especializarse en la generación de la idea y a distanciarse cada vez más de los procesos técnicos; en sus palabras:

[...] están enseñados a una sublimación del hecho conceptual como lo único importante, dejando la apariencia y la obra a merced de sus posibilidades técnicas, escasas en muchas ocasiones, pero que por otra parte si tienen capacidad, lo incorporan a la obra como parte de su sello; en ocasiones sacar virtud del defecto es una regla que por lo general funciona en el hecho artístico.⁴⁰⁷

El artista, por tanto, parte de una posición jerárquicamente superior, fortalecida además por la relación comercial como cliente ante su proveedor: el productor.

Está es una de las claves en la relación con el artista, según Polanco, ya que de su gestión correcta se podrán evitar muchas dificultades en el desarrollo del proyecto. La diversidad de personalidades y sensibilidades influyen directamente en la fluidez de la comunicación de los proyectos, más aún cuando son más experimentales, lo que puede producir una incertidumbre emocional y económica.

Problemas más comunes. Los mayores problemas que surgen en el trabajo, según Rubén Polanco, nacen de la jerarquía o talante marcado por el artista, su *pose o altivez*. Estas actitudes pueden conllevar una falta de asunción de los problemas técnicos generados por las decisiones artísticas de los autores que pueden acarrear cambios en el presupuesto y la dilatación de los procesos.

Resaltan, pues, los casos donde el ego del artista dificulta los procesos técnicos, pero paradójicamente, reconoce Polanco, es este ego el que ha situado al autor en una posición visible en el mundo del arte. «Sin ego no hay artista». En cambio, comenta que es el conocimiento de sus limitaciones técnicas como artista y su humildad, lo que hace posible que el autor vuelque su confianza en las capacidades de su colaborador técnico.

El fabricante-artista, al contar con una formación y aspiración artística, permite al autor disponer de un consultor y testigo exterior de los procesos de trabajo con el que debatir y

⁴⁰⁷ Todos los textos citados de Rubén Polanco corresponden al cuestionario realizado por él para nuestro estudio el día 25-5-2015.

contrastar ideas. Una sintonía que Rubén Polanco lo expresa manteniendo un alto grado de respeto y comprensión por el mundo del autor. En sus palabras sobre el artista dice:

Consumado artífice de emociones, y como un faro que da las luces a todos los demás agentes implicados en el desarrollo humano y social.

Conocimientos artísticos del fabricante. Rubén Polanco se aproxima al proyecto lo más informado posible para comprender y asimilar el trabajo que va iniciar. Se documenta sobre los trabajos más recientes del autor y su trayectoria como artista, algo que se suma un amplio conocimiento de la historia del arte. Pero destaca, en este acercamiento, las predilecciones formales del autor.



Fotografía 86. La obra *Piggy Back Sequence* (2001), Juan Muñoz, siendo pulida en el estudio de Rubén Polanco.

Fuente: Rubén Polanco.

[...] de una manera más próxima de sus gustos, aunque lo que más me ayuda en esta aproximación, es hacer hincapié sobre lo que no les gusta o les molesta, esto acelera normalmente el proceso, sobre todo cuando hay una parte de experimentación.

Esto explicaría además el grado de simbiosis técnico-artística de algunos de los proyectos⁴⁰⁸, pues el conocimiento por parte del fabricante del mundo interno de un artista, al ser él mismo artista, facilita esta dinámica, promoviendo ese servicio, por un lado, técnico y, por otro, como interlocutor privilegiado en un diálogo y contraste en el proceso de materialización de la obra. Algo que le permite gestionar con mayor solvencia las ambigüedades técnicas y los procesos emocionales que conllevan trabajos con una alta carga personal.

Batallar con el desconocimiento de los artistas y su propio temperamento emocional, es decir, no es exactamente una relación empresa-cliente.

Él mismo explica ese límite entre sus dos actividades:

[...] muchas de mis inquietudes como artista, se ven diluidas en los diferentes proyectos que he ejecutado, siendo muy difícil establecer una línea temporal y emocional en ellas, pues te vacías con cada proyecto que realizas, lo más parecido a esta labor es la de actor, si vives el desarrollo de tu profesión con pasión, no te guardas nada.

Este aspecto al que alude, una difusa «línea temporal y emocional» respecto a la obra, fundamenta las relaciones de confianza y profundo entendimiento con el artista vinculado en lo que respecta al interés y pasión que puede despertar trabajar en arte. Como confiesa él mismo: «En mi caso [...] es lo que más me gusta y mueve». Esta motivación fundamentada en la creencia de la función del arte dentro de la sociedad dimensiona el trabajo técnico. Este estímulo se potencia especialmente en piezas de fuerte impacto artístico.

Esta capacidad del arte para potenciar la motivación del fabricante no solo se activa en piezas de firmas reconocidas, y grandes formatos, sino también ante determinadas obras de jóvenes artistas, en los que entrevé unas posibilidades que él como artista puede intuir y valorar, aunque la obra que ejecute no sea definitiva en la carrera de sus autores⁴⁰⁹. Se puede decir que el fabricante funciona a veces de impulsor de determinadas carreras artísticas, como en el caso que nos atañe, tenciado por la galería y lugar de encuentro de arte del propio Rubén Polanco El Huerto del Tertuliano⁴¹⁰.

⁴⁰⁸ Nos referimos a la relación que estableció Rubén Polanco con Juan Muñoz o Cristina Iglesias.

⁴⁰⁹ El caso de obras de Federico Guzmán, Mp&Mp Rosado, Marina Vargas o Guillermo Paneque.

⁴¹⁰ Véase www.facebook.com/elhuertodeltertuliano.

Comenta el caso de otros artistas con los que percibe una sintonía que posibilita la producción de obras menores, pero con un calado artístico proyectado en el tiempo:

Hay otros casos en los que te seduce el enfoque o la aportación de determinados postulados poco habituales, como el humor o una personalidad verdaderamente artística, como en el caso de los trabajos que hemos hecho para Federico Guzmán, o el intentar dar un fondo a una carrera que crees que tiene posibilidades de desarrollo, aunque las obras que te propongan no sean definitivas en sus carreras, pero que tienen un germen y una distinción de su personalidad como creadores, ya sea el caso de Mp&Mp Rosado, Marina Vargas o Guillermo Paneque, etc.

En esta dirección se plantea también la posible contaminación que la participación del fabricante-artista pueda ejercer sobre el proyecto para el que se le contrata. Rubén Polanco, en este respecto, pone en tela de juicio el concepto de *originalidad* y el grado de opacidad que determinados procesos artísticos tienen en la obra final. Es decir, todas las aportaciones que enriquecen la obra no tienen que tener autor, forman parte de un trabajo conjunto. Para ilustrar esta idea pone el caso de materiales o ideas que se transvasan de la obra personal del fabricante-artista al encargo, y que, una vez desarrollado en esa pieza, puede dejar de tener sentido insistir en la obra propia del fabricante-artista. Es pues una visión abierta del trabajo artístico, como él mismo explica:

El objetivo de la creatividad, en mi opinión, no es tanto ponerle tu nombre a una cosa como verla hecha y poder desarrollarla, en muchas ocasiones altamente implementada.

Relevancia del artista. Un factor que marca la relación con el artista es la preeminencia pública de este. Su repercusión social y el nivel de sus proyectos confiere en estos casos unas particularidades que afectan directamente al productor.

La repercusión pública del proyecto ofrece una oportunidad al productor técnico para que su trabajo sea reconocido y, por tanto, una visibilidad mayor. Esta relevancia y experiencia del artista ayudan a dar mayor visibilidad al trabajo del *fabricator*, ya que el autor se siente más seguro de su obra y no teme asumir públicamente la participación de otros en su ejecución, en contraste, dice, con artistas más jóvenes que temen ver rebajada la apreciación de su trabajo si desvelan la identidad del que ha ejecutado su proyecto.

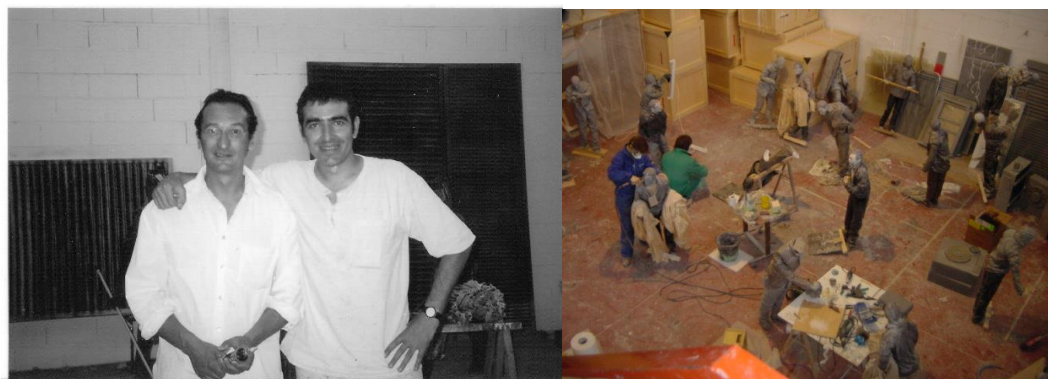
Por su ambición técnica y su capacidad presupuestaria, suele tener un mayor interés para el productor, tanto económico como de repercusión en el medio artístico, además de otros aspectos técnicos que analizaremos más adelante. Comenta Polanco que han pasado por su taller algunos de los personajes más influyentes del mundo del arte, galeristas, directores de museo, críticos, editores, etc. Y esto le ha permitido ser un

observador privilegiado, acceder a trabajos interesantes y obtener un magnífico aprendizaje.



Fotografía 87. La obra *Piggy Back Sequence* (2001), Juan Muñoz, embalada en el estudio de Rubén Polanco.

Fuente: Rubén Polanco.



Juan Muñoz y Rubén Polanco. Fotos cortesía de Rubén Polanco.

Queremos destacar la relación que Rubén Polanco mantuvo con Juan Muñoz desde 1992 hasta su repentino fallecimiento en 2001, durante la que realizó⁴¹¹ e instaló sus obras en museos e instalaciones de todo el mundo. Como dice él mismo es una relación que trasciende lo profesional, y de Muñoz destaca sus capacidades intelectuales y su resolución. Según Polanco, ha marcado su trayectoria y ha supuesto un enorme impacto en la escultura europea.



Fotogramas de los vídeos que documentan la visita de Juan Muñoz y Attilio Maranzano y Juan Muñoz y James Lingood⁴¹² al estudio de Rubén Polanco.

«La relación con Juan Muñoz me ha permitido viajar por todo el mundo y crear contactos que a su vez me han llevado a hacer otros trabajos de restauración para artistas internacionales como Tomas Shütte, o de montaje como Damien Hirst. Los trabajos de colaboración que hemos hecho con Cristina Iglesias nos han puesto en contacto con algunos de los estudios de arquitectura más importantes del mundo, como Renzo Piano, Norman Foster o Rafael Moneo».

⁴¹¹ Véase <https://www.youtube.com/watch?v=EM8gaVg8CgY> consultado el 15-5-2015.

⁴¹² Véase https://www.youtube.com/watch?v=b5Qja_Eo5l4 consultado 15.5.2015.



Fotogramas del vídeo⁴¹³ sobre la producción de *Myles Times* (2001) de Juan Muñoz.

La obra *Myles Times* (1999) de Juan Muñoz, en la que la envergadura artística y física, comenta Rubén Polanco, transmite la transcendencia artística de una pieza en la que el técnico se siente involucrado y corresponsable. Explica así la transcendencia de esta pieza:

«Quizás la obra que más visibilidad y reconocimiento ha tenido entre el gran público es *Many Times*. También en buena manera ha fagocitado el resto de sus obras, hasta el punto de no reconocerlas fuera de esa trayectoria. Dicho de una manera simple: “los chinos se la han comido”, aunque creo que poco a poco todo irá teniendo su verdadero estatus dentro de su carrera.»

Igualmente es el caso de las piezas de Cristina Iglesias, comenta que necesitan de un duro y tedioso trabajo de realización, capacidad empresarial y temporización precaria, que se ven premiados por la satisfacción por su jerarquía espacial y precisión de ejecución.

⁴¹³ Véase <https://www.youtube.com/watch?v=ugEDZ0Nvcis> consultado el 15-5-2015 y véase <https://www.youtube.com/watch?v=R1ziTnN9anser> el documental de televisión sobre Juan Muñoz.



Fotografía 88. Captura del vídeo⁴¹⁴ sobre la construcción de una escultura de Cristina Iglesias.

6.1.2.2. Respecto a los procesos técnicos

Aportaciones técnicas. Según Polanco la preponderancia de la tecnología en la situación actual hace necesaria la «posición mediadora del fabricante» que pone al servicio de los artistas «la experiencia y el conocimiento de los materiales». Rubén Polanco valora la función del productor para diferenciar el trabajo del artista contra una tecnología que tiende a despersonalizar el resultado final de las piezas. En esta línea no ve necesariamente la tecnología como un camino privilegiado hacia el éxito artístico, ni el mercado de los procesos técnicos que se especializan en la producción de proyectos integrales de escultura, objetuales, etc. Pero sí destaca el desarrollo técnico que le ha permitido adelantarse al contexto artístico del momento, como en el caso de procesos que conllevan la aplicación de moldes y el uso de materiales innovadores en su momento⁴¹⁵ y resalta también el ámbito de la robótica y los mecanismos de alta especialización. Este desarrollo técnico funciona acumulativamente y a veces no se puede aplicar inmediatamente, sino cuando el encargo justifica su pertinencia.

En cuanto a las técnicas que Rubén Polanco utiliza está abierto a cualquier proyecto, pero siempre centrado en lo que puede generar más diferenciación con la competencia. Es de resaltar el esfuerzo por integrar la tecnología de impresoras 3D, a la que cree que le falta desarrollo, para diferenciar los acabados que tienden a ser despersonalizados y

⁴¹⁴ Véase <https://www.youtube.com/watch?v=H-OdRVR0FZY> (consultado el 12-1-2017).

⁴¹⁵ Siliconas y poliuretanos que antes no se utilizaban en España.

que los artistas sientan la diferencia de sus acabados; ese sello de distinción que el artista necesita.

Su función principal consiste en complementar o suplir la preparación técnica de los artistas, aunque las situaciones son muy variadas, dice:

Los artistas desconocen, normalmente y en general, todos los procesos que se utilizan para la realización de sus trabajos [...]. Los hay altamente preparados, pero obviamente no pueden dominar el manejo y conocimiento técnico necesario.

Destacamos las causas que Rubén Polanco encuentra en la necesidad que tienen los artistas de un servicio de producción artística:

- *Falta de tiempo.* La complejidad de la creación artística, la gestión de su obra, imposibilitan invertir el tiempo necesario en la ejecución. Un número creciente de artistas tiende a desplazar los problemas de ejecución de sus obras para centrarse en solucionar las cuestiones que facilitan su carrera artística, la gestión e interpretación de su obra, el sistema del arte, pudiendo así proteger un espacio íntimo indispensable para la generación de proyectos.

Necesita volcar su energía en aspectos que parecieran ajenos a lo artístico, pero que son en realidad los que les sitúan y proporcionan el desarrollo de su obra, es decir, el componente de su capacidad sociabilizadora en relación con su facilidad para relacionarse con los ejes que manejan y deciden, en el entorno artístico, su capacidad de visión empresarial, creando una «marca» reconocible y cotizable en ese mundo y su capacidad para seguir manteniendo un espacio íntimo, que le permita seguir expresando sus emociones de manera exitosa.

- *Desconocimiento.* Su formación se centra en los conceptos. Los artistas desconocen, normalmente y en general, todos los procesos que se utilizan para la realización de sus trabajos; en algunos casos, es mera falta de formación.
- *Falta de experiencia.* Se necesita una práctica continuada y contrastada en técnicas que se renuevan constantemente. «En algunos aspectos, solo el conocimiento y la experiencia pueden cubrir esos huecos».
- *Desinterés.* El artista en a veces no cree que sean sus principales competencias, en otros casos simplemente consideran innecesarios tales conocimientos, pues están enseñados a una sublimación del hecho conceptual como el único importante.

Así, nuestro trabajo tiene que cubrir esos huecos de investigación, solucionar las incongruencias prácticas que plantean en ocasiones sus ideas y proyectar el componente manual que requieren las obras para que esa energía a su vez esté implícita en la obra, sin que el artista haya tocado en ocasiones «ni un pelo» de esta.

No es casualidad que Rubén Polanco posea una comprensión del mundo empresarial en relación con la industria cultural⁴¹⁶; su experiencia previa en el cine y la televisión le proporcionaron el conocimiento del funcionamiento de la industria y los procesos de producción que otras artes aplican.⁴¹⁷ Le preguntamos si se puede equipar su trabajo dentro del mundo del arte a cualquier industria convencional, y cree que el conocimiento del mundo del arte no se puede suplir desde la industria convencional, debido al fuerte componente emocional y artístico del trabajo:

[...] hay que anteponer el resultado final a los presupuestos y la rentabilidad económica propia del mundo de la empresa [...], es decir, no es exactamente una relación empresa-cliente [...].

Aunque comenta también su enfoque empresarial y realista:

Por supuesto que existen obras de carácter menor y de poca transcendencia artística que ayudan a mantener económicamente los equipos, pero siempre realizadas con el máximo rigor.

Además, el productor incorpora el reto del artista a sus propios procesos de producción artística que a su vez utiliza para proyectar sus conocimientos artísticos sobre la oportunidad que le ofrece el autor, lo que facilita muchos aspectos de producción artística, como la interdependencia de las fases de producción (conceptualización, prototipado y producción); fases que se adecuan a la manera de trabajar de cada artista.

Metodología. Destacan las diferentes formas de iniciar los proyectos, desde una transmisión oral, un boceto, un plano, hasta simples imágenes que el fabricante tendrá que contrastar con el artista. Desde esa fase inicial se pueden desarrollar pruebas o prototipos de los que partir para definir el proceso de producción.

Asimismo, resalta las necesidades de planificación para afrontar piezas exigentes en sus especificaciones y temporalización que obligan a desarrollar capacidades de gestión empresarial y de equipo. Un presupuesto y un tiempo limitados pueden además estar

⁴¹⁶ Desde 1989 a 1992 trabajó en el teatro, el cine y la televisión para los que hizo numerosos decorados y escenografías.

⁴¹⁷ De igual manera, el fabricante Konstantin Bojanov, curiosamente, desarrolla su carrera como director de cine, hecho que corrobora la posición del fabricante como un rol puente entre los valores intangibles de los proyectos plásticos, los procesos empresariales y la producción cultural contemporánea.

vinculados a inauguraciones inaplazables, razón fundamental muchas veces de la contratación de sus servicios.

Lo explica en la realización de las obras de Cristina Iglesias:

Hay otro caso diferente que es el de Cristina Iglesias, en el que hay un trabajo de desarrollo de determinadas piezas que sí van a posibilitar la aparición de una serie de obras, en los que es fundamental la aportación técnica y la capacitación empresarial, por el alto grado de exigencia que conllevan, son obras con un gran desgaste físico de los equipos, por los tiempos de producción tan limitados que normalmente otorgan, y por su envergadura y dificultad; son en cierto aspecto tediosas y duras a nivel laboral, pero una vez finalizadas proporcionan una gran satisfacción por su jerarquía espacial y la precisión con que la idea inicial es llevada a cabo.

Innovación técnica. Viene dada en el trabajo de Rubén Polanco por la actualización de técnicas tradicionales con herramientas o materiales novedosos. Aunque ha evolucionado hacia el mundo 3D, su trabajo no se centra en este aspecto, que cree debe avanzar todavía mucho.

Documentación. El fabricante genera una documentación técnica y fotográfica muy valiosa, en algunos casos, para ayudar al seguimiento del artista del proceso, y en otros, al desarrollo del *know-how* del fabricante, más interesado generalmente en documentar su trabajo por razones técnicas y comerciales. Sirve además para facilitar la repetición de procesos y la previsión de futuras producciones, así como se convierte en un factor comercial a la hora de ofertar a otros artistas. Para Rubén Polanco, el artista no toma muy en cuenta esta documentación.

El taller. Un factor esencial en los procesos técnicos que se ofrecen al artista es contar con un taller dotado de las posibilidades técnicas y espaciales necesarias para cubrir sus necesidades —capacidad productiva que ellos en sus estudios no pueden asumir—, posibilitando la ejecución de piezas de gran tamaño y el acceso a una tecnología que para el productor es una manera de rentabilizar el trabajo y ofrecer una calidad y acabado alejados de las capacidades técnicas de los artistas.

En el caso de Rubén Polanco, su apuesta se centra en el equilibrio entre demanda y tecnología, puesto que es un error hacer una gran inversión en herramientas y tecnología para dar una imagen de solvencia, que no puedas rentabilizar en cada momento. La flexibilidad en su caso es una forma de equilibrar los gastos teniendo un equipo básico que se pueda mover y poder cambiar de taller, para adaptarse a los encargos, con talleres que van de los 130 a 600 metros cuadrados, sin tener que hacer

un gasto excesivo. Cuando no se tiene la tecnología adecuada se contrata fuera, es el caso del corte láser de alta precisión.

Red de contactos. El fabricante no solo ofrece un taller, sino toda una serie de contactos con colaboradores⁴¹⁸, proveedores y productores, lo que crea una red de trabajo que forma parte del valor de estos especialistas, que pueden asumir así la producción de piezas que de otra manera no podrían.

Financiación. Respecto a la financiación de la obra, en el caso de Rubén Polanco, él también ejerce como productor ocasional con las obras de algún artista. Es decir, la relación que se desarrolla desborda los límites financieros y empresariales del proyecto. En este caso, el productor asume todas las competencias del productor en el mundo audiovisual o edición gráfica y se equipara así, con todas sus competencias, a la industria cultural.

Relevancia del artista. Como hemos comentado anteriormente, los recorridos técnicos más amplios dependen de la proyección del artista en el mercado; su posicionamiento como *agente predominante*, su capacidad presupuestaria y su impacto en el sector es lo que permite al fabricante acceder a proyectos con mayores ambiciones técnicas e incluso más experimentales.

[...] yo me he beneficiado, en mi desarrollo técnico, gracias a proyectos que cuentan con el soporte necesario para su realización; en esto la relevancia del artista es fundamental, pues lógicamente puede acceder a proyectos más interesantes, tanto por su envergadura como su repercusión, y en ellos lógicamente se pone el máximo cuidado y dedicación.

Es decir, se produce una sinergia técnica que hace avanzar las capacidades tecnológicas del *fabricator*.

En los procesos técnicos que comparte con el artista aparecen situaciones cualitativamente diferentes que conforman nuevos caminos creativos que el artista ni siquiera intuye. Podemos afirmar, por tanto, que los procesos técnicos son un canal relevante para la generación de ideas y conceptos artísticos anteriormente no previstos por el artista y que el trabajo del fabricante saca a la luz.

[...] en ocasiones hasta producen la propia idea en sí, pues en los procesos aparecen nuevos caminos que en ocasiones ni siquiera estaban intuitos por el propio artista.

⁴¹⁸ «Si algo no lo puedo realizar yo directamente lo encargo fuera, si esas herramientas son tan costosas que no las puedo rentabilizar por su escasa aplicación a otros proyectos» (Rubén Polanco).

Esta manera de integrarse en los proyectos artísticos del fabricante pero incorporando un sello sobre la materialización de la idea original del autor, puede producir una simbiosis que trasciende lo meramente técnico y puede concretarse en una relación a largo plazo entre ambos, como el caso que ya hemos explicado de la relación con Juan Muñoz.

Esta simbiosis a la que nos referimos es lo que Rubén Polanco llama «un resultado amplificado de la idea original», aunque una *amplificación* difícilmente evaluable por sus aportaciones técnicas y procesuales, etc. No entra en las etiquetas de autor, colaborador, asistente, pero tiene carta de naturaleza en otras disciplinas artísticas como la música o el cine, aunque en las artes plásticas todavía no es conocida, ni valorada.



Fotografía 89. Captura de vídeo de la construcción de la obra de Cristina Iglesias⁴¹⁹.

6.1.2.3. Respecto al estatus del fabricante y su terminología

Su posición, laboralmente, se puede ubicar como autónomo o pequeño empresario, según las circunstancias, cuyas funciones pasan por la contratación de ayudantes, la consolidación de relaciones con proveedores y otros fabricantes, con los que colabora en determinadas producciones, y otro sinfín de labores. De hecho, Rubén comenta su disponibilidad para asumir cualquier tipo de tarea, desde gestor de equipos, presupuestos y temporización, a control de calidad, comunicación e, incluso, limpieza y descarga de material.

Es muy difícil exigir a alguien que haga algo y no demostrarle que yo también estoy a su nivel, tanto por esfuerzo como por humildad.

⁴¹⁹ Véase <https://www.youtube.com/watch?v=H-OdRVR0FZY> (consultado el 12-1-2017).



Fotografía 90. Izquierda: Producción de la pieza *Towards the Ground* (2008), Cristina Iglesias.

Fuente: Rubén Polanco.

Derecha: obra acabada en el Castello di Ama, Italia (2008).

Fuente: cortesía de Castello di Ama.

Formación. Dentro del mundo de las bellas artes⁴²⁰, su formación se ve valorizada por su larga experiencia, que le va formando y va diversificando los servicios que oferta. Respecto a la formación general de los fabricantes, señala que no es siempre académica, y es de especial importancia la actitud: el interés y curiosidad por la investigación en procesos, materiales e innovación técnica.

Para Rubén Polanco, es fundamental la conexión con el mundo del arte, artistas, instituciones y particulares que encargan y financian obras. En relación con las galerías, comenta que raramente encargan obras, pero que sí ejercen a veces un papel de negociador y gestor económico del proyecto.

Confidencialidad. En las relaciones largas en el tiempo no hay ningún pacto escrito entre el artista y el productor, aunque sí una confidencialidad implícita reforzada por lazos artísticos y comerciales, más allá del sentido común y no morder la mano que te da de comer.

Reconocimiento. Piensa también que el fabricante debería tener más reconocimiento, y es llamativo el desconocimiento que de los productores tiene el mundo del arte; destacamos aquí estas palabras:

[...] es muy curioso cómo incluso gente muy implicada en las estructuras del arte, siguen pensando que las cosas las hace el artista con sus manitas.

⁴²⁰ Técnico superior en especialidad de Escultura en la Escuela de Artes de La Palma, en Madrid.

Hacer arte. Como confiesa él mismo, es lo que más le gusta hacer. Esta motivación, fundamentada en la creencia de la función del arte y del artista dentro de la sociedad dimensiona y estimula el trabajo de técnico en arte.

Término. Al preguntarle sobre la terminología que debemos usar para referirnos a este perfil de colaborador del artista, Polanco prefiere referirse a él como productor, término próximo, como vimos, al utilizado en la producción musical, de mismo modo que determinados productores musicales intervienen decisivamente en el resultado final de la grabación y sus conceptos artísticos.



Fotografía 91. Captura de vídeo de la producción de una obra de Cristina Iglesias.⁴²¹

6.1.2.4. Funciones del fabricator-artista

Después de analizar los diferentes aspectos del trabajo de Rubén Polanco como *fabricator-artista*, podemos deducir las siguientes conclusiones sobre sus funciones y aportaciones como:

- *Mediador* que traduce la dimensión artística de las piezas por producir a su dimensión material como un interlocutor privilegiado; que hace de puente al artista hacia los aspectos procesuales y tecnológicos desde el punto de vista de un colega, es decir, para que entienda el proyecto como arte y desde el arte; en el que el artista encuentra la posibilidad de suavizar el aislamiento de su posición jerárquica de autor y cliente, con el que, además, puede mantener una comunicación de confianza mutua y sintonía, y que es un testigo privilegiado de

⁴²¹ Véase <https://www.youtube.com/watch?v=H-OdRVR0FZY> (consultado el 12-1-2017).

los procesos internos del mundo del arte, con una visión del artista desde dentro, fuera de los prejuicios del mundo del arte.

- *Consultor tecnológico*, actualizado en innovaciones y herramientas, con un *know-how* acumulado por sus experiencias en proyectos. Su conocimiento del medio artístico —y del arte y su mercado— le permite tener una visión práctica y eficiente. Puede ser el guía natural de un artista para acompañarlo en las decisiones estratégicas en la producción de su obra, supliendo la tendencia del artista contemporáneo hacia los procesos inmateriales y conceptuales con un pacto no escrito de confidencialidad.
- *Empresario* que posibilita al artista tomar decisiones sobre rentabilidad y presupuestos de su proyecto, a través de un compromiso de entregas y calendarios que acerca al artista a los procesos de producción de la industria cultural; que gestiona de equipos de trabajo; que revitaliza el mercado del arte a través de la materialización de proyectos viables económicamente, y que, ocasionalmente, financia las piezas y participa de su comercialización, así como se configura como un apoyo en la producción de grandes firmas.
- *Productor*, centrado en la viabilidad de los proyectos, define lo que se puede y no se puede hacer, así como su nivel de calidad. Hace frente a las soluciones técnicas de los proyectos por medio de una capacidad de producción en un espacio taller, con tecnología y maquinaria, una red de colaboradores, proveedores, que, en definitiva, permite al artista centrarse en el mundo creativo y en el de la gestión de su obra. Además, define las fases y su temporalización y las documenta y actúa como colaborador ejecutor del artista, que se mantiene en segundo plano.
- *Investigador* que ofrece innovación técnica en la materialización de piezas y proyectos, por medio de la experimentación, las pruebas con nuevos materiales, la hibridación de técnicas tradicionales con las de alta tecnología. Asimismo, abre nuevas posibilidades y campos de investigación, que será más profunda en sus medios, en la medida de la capacidad y relevancia del artista.
- *Artista* con trayectoria propia que interactúa con la obra de otro artista en la búsqueda de soluciones específicas. Se produce una comunicación artística que no está dentro del orden autor-colaborador, puesto que es capaz de sintonizar mejor con los elementos emocionales, y que detecta, en ocasiones, nuevas líneas de trabajo artístico en los procesos técnicos. En este caso la doble

vertiente de artista y productor puede hacernos pensar que el fabricante puede llegar a incautar la producción de un artista, pero según Rubén Polanco lo ve muy difícil ya que «si el artista es “poderoso” siempre encontrará nuevos cauces para sus obras».

- *Promotor* de artistas, puesto que al producir sus obras ayuda a impulsar la carrera de determinados autores emergentes; en el caso de Rubén Polanco, esta actividad se ve reforzada por su galería El Huerto del Tertuliano.

En síntesis, cabe recalcar que la simbiosis que se produce entre artista y *fabricator-artista* en determinados proyectos desborda a veces la dimensión de encargo y pasa a ser una relación duradera que marca la trayectoria artística de ambos y, aunque puede pasar desapercibida al gran público e incluso al mundo del arte, el artista incorpora el estilo técnico de su colaborador engastado en las piezas que producen juntos. Es llamativo que se compare con un intérprete o un productor de música, puesto que consideran inherente a su actividad la participación activa sobre el resultado artístico final, a la manera en que un intérprete de música se siente responsable de buena parte de la artísticidad de la ejecución de una pieza y no entran en conflicto con su autoría, sino muy al contrario se produce un diálogo enriquecedor entre ambos, desde niveles diferentes, que confluyen en la obra. Su acercamiento a la obra se fundamenta en el acceso al proyecto desde dentro para poder desarrollarlo en todas sus posibilidades.



Fotografía 92. Rubén Polanco con una obra de Cristina Iglesias.

6.1.3. Fabricator-asistente: Ektor Rodríguez



Fotografía 93. Entrada del estudio de Anish Kapoor.

Fuente: Jim Stephenson.

Hemos diferenciado anteriormente en el apartado 4.1.2 la figura del asistente del artista como un colaborador con características propias que lo distinguen del fabricator. Pero en algunos casos estas dos funciones las puede realizar la misma persona. El asistente asume las funciones de un fabricator cuando actúa bajo las órdenes directas de un artista que, por su demanda de obras, necesita un equipo de colaboradores más o menos amplio, para hacer frente al ritmo de producción e investigación que su éxito artístico y comercial exige. Su labor debe adaptarse a la forma de trabajar y a la trayectoria de dicho artista, entendiendo sus propósitos conceptuales y sus particularidades formales.

En el entorno internacional de la producción artística es cada vez más frecuente este tipo de casos⁴²². Es conocido el desarrollo empresarial que han experimentado determinados autores preeminentes, que han creado verdaderas empresas en las que trabajan, en algunos de los casos, cientos de empleados⁴²³ de los que nos ocuparemos en el apartado 6.4.4. Un modo de producción cuasi industrial a la manera de cualquier corporación moderna, con la peculiaridad de que los objetos que producen son obras de arte.

⁴²² PETRY, M. (2011). *The Art of Not Making*. Londres: Thames and Hudson. 115 artistas.

⁴²³ THOMPSON, D. (2015). *La supermodelo y la Caja Brillo*. Barcelona: Planeta. Habla de 200 técnicos utilizados por Murakami (p.114); 130 técnicos utilizados por Damien Hirst (p. 126).

Los datos que se manejan al respecto son siempre circunstanciales. En el caso de Anish Kapoor, se habla de un equipo de 25 personas en su estudio de Londres, en Camberwell, y otros 30 en otras partes del mundo.

Las funciones de los trabajadores que actúan en estas circunstancias varían mucho —operarios, secretarios, documentalistas, técnicos—, sin embargo, nos centraremos en los colaboradores cuyas tareas se caracterizan por su responsabilidad directa en la producción de piezas. Estos fabricators mantienen un estrecho contacto con el artista y, por lo tanto, interactúan constantemente con él y con sus decisiones respecto a las obras. Algunos de ellos disfrutan de un contacto más directo y cercano con el artista y llegan a formar parte de su círculo más íntimo. De hecho, este rol que nos ocupa lo podemos entender como una amplificación del perfil tradicional del *asistente del artista*, ya que puede llevar a cabo funciones de gestión, coordinación y ejecución, como veremos.

En nuestra investigación hemos contado con la inestimable colaboración de Ektor Rodríguez⁴²⁴, asistente, artista y fabricator, jefe del equipo del artista angloindio Anish Kapoor. Posee, como veremos, un grado de cercanía y simbiosis con el artista, característico de la posición del asistente tradicional; cercanía y confianza personal que se combina con todas las cualidades de un fabricator, además de contar con una trayectoria propia como artista⁴²⁵.

⁴²⁴ Ektor Rodríguez, nacido en el sur de Europa en los setenta, reside en Londres y es autodidacta. Desde 1998, se dedica al arte contemporáneo, tanto en la parte técnica como en la creativa. Ha realizado exposiciones en Europa, Norte América y Oriente Medio.

⁴²⁵ Véase <http://www.ektorrodriguez.com/bio.html> (consultado el 11-1-2017).



Fotografía 94. Fabricator de Anish Kapoor en su estudio.

Fuente: Jim Stephenson.

6.1.3.1. Respecto al artista

Características. Las relaciones que establece el fabricator con el artista, en este caso, son complejas; transitan entre lo profesional, lo técnico, lo emocional y lo artístico, con diferentes niveles de relación que se entrelazan y que intentaremos analizar en la persona de Ektor Rodríguez, quien, en sus propias palabras advierte, «Es una relación más compleja. Muchas veces soy sus manos, sus ojos o su voz».⁴²⁶

En primer lugar, consideremos el nivel profesional caracterizado por una relación estándar entre empresario y empleado, que se distingue, en este caso, por la calidad de su relación laboral, fundamentada en unas óptimas condiciones de trabajo. El técnico asegura que se siente bien remunerado y sus condiciones de seguridad y toxicidad están totalmente resueltas. Todo ello se asienta en unas garantías legales que se establecen entre ambos, y que son fuente de una mutua confianza.

Creo que en grandes ciudades como Londres y Nueva York hay mayor tradición y respeto por nuestra labor. Está legislado con convenios y existen cuasi sindicatos que regulan y protegen a los trabajadores.

⁴²⁶ Todas las citas y comentarios de Ektor Rodríguez están sacados del cuestionario que realizó el 26-02-2016.

De hecho, en otro momento añade: «Es una relación profesional muy aclarada y legislada».

Al mismo tiempo la relación que se establece es lo suficientemente cercana para generar el clásico vínculo de asistente-artista, ya explicado anteriormente, en donde tradicionalmente se producía un intercambio de una actividad formativa para el asistente a cambio de la colaboración en la producción. Aunque este no es exactamente el mismo caso, su relación sí contiene la dinámica de maestro y discípulo como nos sugieren sus palabras:

Sí, tengo mi carrera artística paralela; no incide sobre mi trabajo como fabricante, pero sí que la de fabricante impacta sobre mi carrera.

Y añade:

... es una labor muy ecléctica y enriquecedora, un gran aprendizaje para cualquier artista.

El caso que nos ocupa no encaja plenamente en esta etiqueta, pero sí que mantiene ese aspecto formativo para el fabricante al trabajar a un nivel profesional muy alto, que le da la oportunidad de aprender el funcionamiento del mundo del arte, al mismo tiempo que le ofrece la ocasión de establecer contactos con artistas y galeristas.

Paralelamente, quizá podamos inferir una relación velada entre artistas. Es importante tener en cuenta que el fabricante es un artista con obra propia⁴²⁷, con lo que la complicitad en el trabajo aumenta, como vimos en el caso del fabricante-artista en el apartado 6.1.2. En calidad de artista, su comprensión conceptual y su sensibilidad mejoran la sintonía entre artista y productor, que se afianza en un profundo interés mutuo por el arte y el perfeccionamiento técnico. Además, aumenta la consciencia del fabricante sobre la importancia artística que su labor conlleva.

Comunicación del proyecto. Estas circunstancias facilitan la comunicación de los proyectos y consolidan la implicación del fabricante en la ejecución de las piezas en un trabajo con un alto grado de responsabilidad y exigencia en la ejecución. El hecho de compartir un concepto de arte y sus valores ayuda a dar cohesión y flexibilidad a un equipo *a priori* tan fuertemente jerarquizado. Pero, sobre todo, facilita la posibilidad de participar de una responsabilidad común en la que los *valores asociados al arte*

⁴²⁷ Véase su trabajo artístico <http://www.ektorrodriguez.com/bio.html> (consultado el 30-12-2016).

funcionan como motivación y dotan de significado a una labor, en principio, invisible para el mundo del arte y el gran público. Rodríguez lo expresa con estas palabras:

Es hermoso: el arte tiene ese componente místico y mágico que incentiva muchísimo. A nivel egoísta es gratificante saber que formarán parte de colecciones, que te sobrevivirán y que pertenecen a nuestra cultura de manera predominante.

Problemas más comunes. El artista y su colaborador deben engranarse en un entorno altamente competitivo, en el que es fundamental la gestión de los conflictos derivados de situaciones de tensión o apresuramiento. Ektor Rodríguez destaca el temple y la profesionalidad del artista, que facilita los procesos de producción y ayuda a crear un ambiente de confianza y entrega en los equipos de trabajo.

Su rol funciona a diferentes niveles profesionales, sin poder separar sus funciones de asistente, productor, colaborador, coordinador de equipos. Las relaciones con el artista poseen, pues, las características legales de un trabajo convencional entre jefe y subalterno, pero se ven matizadas por una relación de maestro y discípulo. Y, además, se transforma en una relación cómplice y fundamentada en el trabajo en el arte y los valores que este genera.

La relación diaria entre artista y fabricator, constante y duradera en el tiempo, crea una conexión estrecha, muy cercana y personal. Este hecho facilita aún más la implicación emocional del fabricator en la producción de los trabajos y posibilita un ambiente de colaboración y participación necesario para conseguir la coordinación de equipos y una orientación común en los proyectos.

En mi caso, mi jefe funciona a unos niveles muy elevados en todos los sentidos, aun así, tenemos un trato muy familiar y directo. Él desarrolla un vínculo con las personas con las que trabaja en su estudio que le cuesta romper.

El propio Ektor Rodríguez califica su relación con estos expresivos términos:

En cierto modo, nos da un trato tipo familia indirecta.



Fotografía 95. Fabricators de Anish Kapoor en su estudio.

Fuente: Jim Stephenson.

6.1.3.2. Respecto a los procesos técnicos

El fabricante en este caso se ve incluido en un aparato de producción más amplio y complejo, en un equipo con jerarquías y tiempos suficientemente coordinados para la producción de obra abundante y con un alto estándar de calidad y experimentación. Los retos y dificultades técnicas a los que se debe enfrentar son muy rigurosos y, prácticamente, no tienen límites de materiales, escalas ni planteamientos, puesto que en la obra de Anish Kapoor se desdibujan los límites entre la ingeniería, el diseño industrial o la propia arquitectura. La frontera técnica a la que se enfrenta solo está condicionada por la coherencia artística y experimental que el artista en cada caso decida aplicar.

Innovación técnica. En el diverso y motivador contexto técnico que hemos aludido se inserta la aportación técnica del fabricante. Según Ektor Rodríguez, las innovaciones técnicas que puede incorporar a las obras de Anish Kapoor son de carácter funcional. Es decir, la invención se aplica en la solución de problemas técnicos concretos que las piezas plantean, no se pretende hacerlas protagonistas de la obra. Uno de los

condicionantes mayores a los que se enfrenta el fabricante consiste en evitar que esas aportaciones técnicas incidan en los aspectos visuales de la pieza:

El atractivo es poder resolver problemas existentes y abrir nuevas vías. La mera innovación en lo visual es más criticada.

Ektor Rodríguez comenta sobre Anish Kapoor: «Muestra un control absoluto y muy profundo sobre cualquier aspecto de cualquier modalidad técnica que se emplee», con lo que el artista ejerce un seguimiento detallado y un control total sobre el proceso técnico. En sus comentarios, Rodríguez refleja cómo su capacidad técnica se combina con el espacio para la experimentación:

Evidentemente el estudio es un laboratorio centrado tanto en el juego y la experimentación como en la mera producción. De ello, que los proyectos cambien y con ellos las técnicas continuamente. He tenido periodos trabajando con cerámica, cera, carpintería, metal, motorizados, silicona, humo... combinados o independientemente.

Este cambio constante de materiales y procedimientos en los proyectos exige al fabricante una adaptación a los requerimientos y especificaciones del artista al mismo tiempo que un conocimiento profundo de las posibilidades técnicas que puede aportar. La gran acumulación de experiencias de fabricación en diferentes materiales, tamaños y acabados le brindan una capacidad técnica portentosa.

Contribución. Se enfoca en generar modos de trabajo y acabados que el artista va a manejar y a utilizar según sus criterios. Como vemos, esas soluciones técnicas pueden crear nuevas vías de desarrollo artístico y el artista incorpora esas soluciones a sus proyectos. Es decir, que el fabricante funciona como una extensión de las decisiones del artista y un *banco de pruebas* para sus pretensiones artísticas.

El artista controla cada aspecto y utiliza sus maneras y capacidades con base en sus valoraciones de estas.

Sus trabajos deben cumplir, por supuesto, las condiciones técnicas que una pieza debe cumplir para el mercado y sistema expositivo del arte actual. Con lo que las aportaciones del fabricante son más relevantes para la pieza que para el artista.

Una comprensión de su trabajo y de su nivel de calidad e incluyendo la necesidad de hacerlo perdurable, instalable, transportable...

Es importante destacar que existe inevitablemente un grado de aleatoriedad de los procesos técnicos ejecutados por el fabricante, estos suelen ser aceptados por el artista

siempre y cuando tengan una ejecución digna, para incorporarlos a la obra, sin menoscabo de su calidad final.

Evidentemente la producción de arte tiene etapas más inciertas que otras, etapas apresuradas, ejecuciones fallidas, son verdaderamente viajes, en términos generales, intensos.

Ektor Rodríguez cree que lo que diferencia a un artista tan preeminente como Anish Kapoor es su claridad de ideas, y es lo que hace que todo el sistema de producción se ponga en marcha. «Si la idea es clara, la ejecución es inminente».

Metodología. Parte de unas directrices iniciadas por un boceto o dibujo, que generan un diálogo y comentarios abiertos a la crítica y a las aportaciones de los colaboradores técnicos.

Todo parte de un dibujo a carboncillo hecho por el maestro, normalmente en un pedazo de madera, que servirá de guía. Normalmente, depuramos las líneas con reglas flexibles y asentamos en un eje de referencia.⁴²⁸

Es ahí donde el fabricante expone sus dudas o da alternativas, soluciones o variantes para ir marcando las directrices del comienzo de la obra; de ahí se parte hacia la creación de modelos, prototipos o experimentos. Más allá de todo ello:

Suelen ser cuestiones técnicas de acabado, de dimensión, las que pueden entrar a ser cotejadas, pero creo que todo parte de una intención, aunque abstracta muy clara en cuanto al mensaje.

Relevancia del artista. En este aspecto, la capacidad del artista de crear proyectos ambiciosos donde son pocas las limitaciones de financiación, espacio o equipos es uno de los alicientes que fundamenta la relación con sus equipos técnicos. Además, añade, es muy común las interacciones de diferentes expertos para terminar de definir los procesos técnicos.

Otros fabricante. Es particularmente relevante el caso del artista para quien trabaja Ektor Rodríguez, ya que Anish Kapoor se ha caracterizado por enfrentar determinados proyectos a gran escala con excepcional dificultad técnica. Para ello, ha trabajado con las mejores empresas de fabricación artística como Carlson, Factum Arte, Mikel Smith;

⁴²⁸ Continúa su comentario: «Cuadriculamos y damos medidas a los puntos clave. Con un compás grande se trasladan las medidas al volumen base de poliespán y se trabaja con sierras, cuchillos de carnicero y lijas. En ocasiones, fabricamos mesas con ejes de giro que permiten trabajar la pieza como en un torno. Generada la pieza madre se protege con resina epoxy y masilla y a continuación se lamina en fibra, y esta se remata en masilla y polifiller. Se pule y se protege con cera de abejas bien bruñida. De aquí ya se puede sacar un molde o se puede escanear para hacer impresiones 3D o copias en acero pulido.

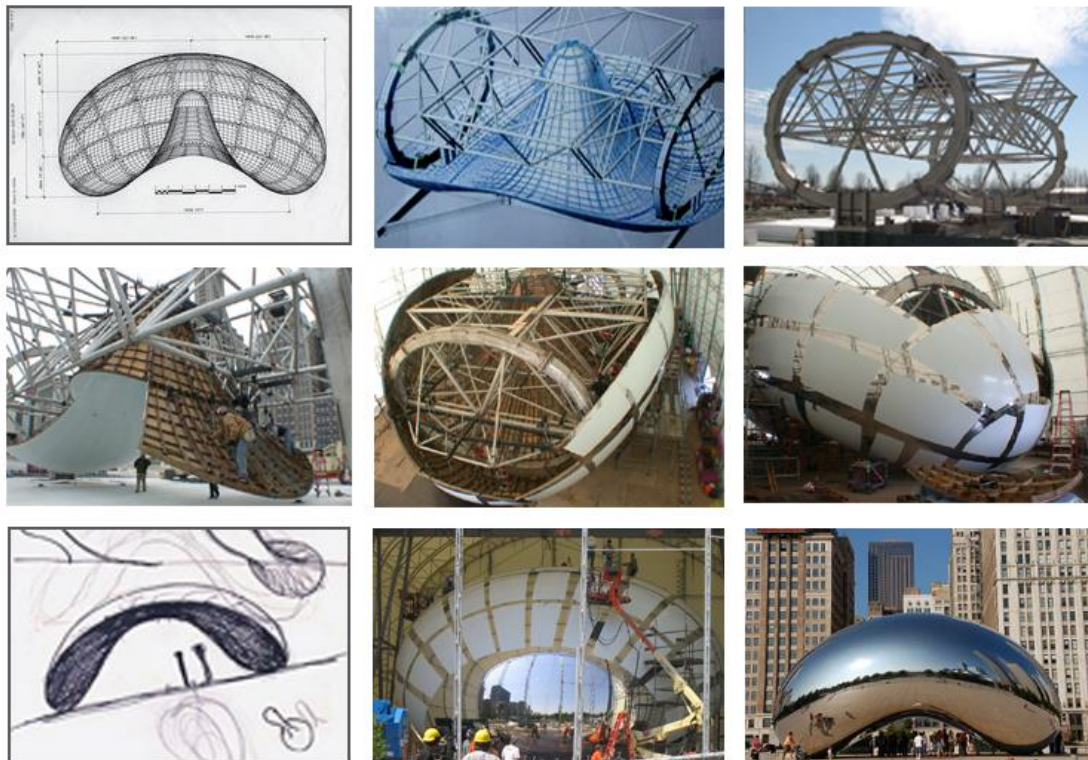
con ellas ha realizado investigaciones con materiales de todo tipo. Muestra de ello será nuestro trabajo de campo, donde incluimos como caso de estudio la obra *Greyman Cries, Shaman Dies, Billowing Smoke, Beauty Evoked* (2008-09)

También ha trabajado con empresas, fabricantes y especialistas en ingeniería y arquitectura, para protagonizar algunas de las piezas más complicadas de resolver técnicamente de las últimas décadas. Es el caso de *Marsias* (2002), *Cloud Gate* (2006) o *Leviatán* (2011), entre otras.



Fotografía 96. Captura de vídeo de fabricators en el estudio de Anish Kapoor.⁴²⁹

⁴²⁹ Véase <http://anishkapoor.com/1021/studio-timelapse> (consultado el 11-1-2017).



Boceto y ejecución de *Cloud Gate*, construida entre 2004 y 2006. Compuesta por 168 placas de acero inoxidable soldadas entre sí; el exterior está pulido, por lo que no tiene costuras visibles. Se trata de una escultura de 10 × 20 × 13 m, y pesa 98 toneladas. Construido por Inc. PSI, Oakland, y MTH, Illinois, durante tres años. Entre 24 y 25 personas trabajaron al mismo tiempo en la estructura exterior, de los que muchos hicieron horas extras. Los trabajos de taller podían ser en mitad de la noche o acampando en el lugar, y en ocasiones a unas temperaturas de 110° F, con trajes Tyvek® completos y respiradores de media máscara. Algunos colaboradores adoptaban posiciones que desafiaban la gravedad, suspendidos de arneses, mientras mantenían las herramientas o trabajaban en pendientes resbaladizas. Todo fue un poco más allá (y más allá), de modo que lo imposible pudiera ser posible.⁴³⁰

«La mayoría de los fabricantes han adoptado la actitud de que esto no es solo su trabajo, esto es algo que sus hijos y nietos van a ser capaces de ver». «Ellos querían hacerlo bien. Realmente se tomaron esto mucho más personal que cualquier otra pieza de trabajo que he visto hacer».⁴³¹ Imágenes⁴³²

⁴³⁰ BACHMAN, K. (2006), *Metal Fabricating in a New Millennium*. Véase <http://www.thefabricator.com/article/arcwelding/metal-fabricating-in-a-new-millennium> (consultado el 12-16-2014).

⁴³¹ Comentarios de Lou Cerny, vicepresidente de ingeniería y director del proyecto de la empresa MTH.

⁴³² Imágenes de izquierda a derecha y de arriba abajo. Véanse: <http://theclare.com/wp-content/uploads/2016/05/chicago-bean-computer-rendering-300x200.jpg>; <http://blog.aws.org/wp-content/uploads/2014/05/Screen-Shot-2014-05-30-at-2.43.39-PM.png>; https://assets.dnainfo.com/generated/chicago_photo/2015/09/cloudgateattachingsteelplatesmarch312004-1442369288.jpg/extralarge.jpg; https://assets.dnainfo.com/generated/chicago_photo/2015/09/cloudgateattachingsteelplatesjune82004-1442369279.jpg/extralarge.jpg; <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/3f/cc/0c/3fcc0c1e8d0a8043977f18aea373a524.jpg>; <http://www.lynnbecker.com/repeat/Gehry/plensamirror2.jpg>; https://assets.dnainfo.com/generated/chicago_photo/2015/09/cloudgateattachingsteelplatesjune92004-1442369281.jpg/extralarge.jpg. Consultadas 12.16.2014.

A continuación, para mayor claridad, reproducimos las palabras con que Ektor Rodríguez explica un proceso de trabajo de un proyecto de escala media o pequeña:

Normalmente, la distribución de las labores es muy natural. Un ejemplo puede ser una pieza que se quiere sacar chapada en oro: el artista puede pedirme varios modelos de los que elige uno: se redefine y otra persona, un pulidor, lo remata. Se le saca un molde que se envía al enchapador; este genera un positivado en metal que luego se encapsula en oro; otro agente produce una caja específica para la pieza para almacenaje y transporte. Esta sería un proceso con tres o cuatro diferentes fabricantes, se pueden dar casos de muchísimos más.⁴³³

Sus competencias además conllevan la coordinación de un equipo formado por operarios más jóvenes que dependen de él y de los requisitos del proyecto, que a su vez pueden recibir instrucciones directas del artista.

Documentación. El control técnico de los procesos de trabajo tiene incluida la generación constante de una documentación fotográfica detallada. Existe en el equipo un personal de registro y publicaciones dedicado de ello, lo que posibilita al artista tener un archivo pormenorizado de los aspectos técnicos y formales de la mayoría de las piezas. En este caso al contener en su estudio la fabricación de la obra, es el propio artista el interesado en documentar exhaustivamente el proceso de trabajo. Difiere en esto de otros ejemplos que estamos analizando.

El taller. En este caso, obviamente el fabricante trabaja en el taller propiedad del artista. Según el testimonio de Ektor Rodríguez, el taller es un lugar muy íntimo para el artista. Para él «seguramente uno de sus lugares preferidos en el planeta», un lugar que genera las condiciones necesarias para solucionar los problemas técnicos que las piezas exigen. En este caso también se invierten los papeles, no es el fabricante el que dispone el estudio sino el propio artista.

Financiación. La financiación corre a cargo del artista, que busca en algunos casos la participación de instituciones para financiar los proyectos más complejos. También está bajo la responsabilidad del fabricante-asistente solicitar las herramientas y materiales oportunos para la ejecución del trabajo, incluidos todos los elementos y condiciones necesarios para la seguridad del proceso, que deberán ser aprobados por el artista.

⁴³³Continúa su comentario «Como técnicas principales usamos el modelado de poliespán, que creo es una técnica ya universal para generar volúmenes iniciales, de donde se extraen moldes de silicona, resina o fibra. Se pueden sacar múltiples copias. Nosotros generalmente realizamos las copias en resina de poliéster reforzada con fibra de vidrio. Se remata con masillas de carroceros muy finas, un polifiller, que es una masilla aplicada con spray, que se puede pulir. Ya encima se acaba con lacas tricapas efecto candy-metalizado, ultramates o se encapsula en oro o plata. Este podría ser un proceso tipo bastante común en el estudio».



Fotografía 97. Fabricator de Anish Kapoor en su estudio.

6.1.3.3. Respecto al estatus del fabricator y su terminología

La experiencia de Ektor Rodríguez respecto a la figura del fabricator nos da una visión realista y contrastada⁴³⁴ de la problemática profesional de este colectivo de técnicos especializados.

Reconocimiento. Según su opinión, se debería empezar por el reconocimiento laboral y legal de su profesión, así como existe en Estados Unidos o el Reino Unido, donde poseen unas pautas legales que ayudan a dar la cobertura jurídica a esta especialidad. Rodríguez cree que el reconocimiento empieza por aspectos legales que inciden en su remuneración —de seguridad, toxicidad, de peligrosidad, como el trabajo en alturas, los incendios, etc.—, así como evitar negligencias que puedan llegar a afectar a la seguridad y dignidad de los trabajadores. A esto se debe añadir la *puesta en valor* de la complejidad técnica que esta labor implica y el primer paso para una mayor visibilidad.

Visibilidad. En cuanto a la visibilidad de su trabajo, esta se encuentra acotada en los catálogos, invitaciones a eventos e inauguraciones. Sobre todo, se da en entornos restringidos al mundo del arte, como menciones y reconocimientos del artista, de carácter oral a colegas, galeristas y personas del entorno del arte. Podemos destacar que se

⁴³⁴ Conoce la profesión en diferentes partes del mundo.

empiezan a encontrar ya algunos agradecimientos personales en la web⁴³⁵, un medio más afín a este tipo de *nueva visibilidad* a la que nos referíamos en el capítulo 3.

Confidencialidad. Respecto a este tema, el trabajo del fabricante también está regido legalmente a través de un libro de conducta, en el que se aclaran aspectos reservados y de propiedad de las piezas:

En mi caso hay un libro de conducta en el trabajo respecto a la confidencialidad de lo que hacemos y la propiedad de lo que se produce en el estudio. Es una relación profesional muy aclarada y legislada.

De hecho, debemos poner de relieve la dificultad que el propio fabricante ha tenido al proporcionarnos material gráfico sobre su trabajo para este estudio.

Formación. Ektor Rodríguez ve aconsejable una formación artística para adquirir el conocimiento conceptual y el respeto que necesitan las piezas, pero su idea de fabricante se basa más en las cualidades innatas. Recalca en sus comentarios la importancia de la inventiva y la curiosidad, con lo que no ve imprescindible una formación académica (la formación de Ektor es autodidacta).

Proyectos preferidos. Para Rodríguez, son los proyectos muy abiertos en los que la interacción con el artista es grande, en los que se dispone de un tiempo amplio, con un fuerte ingrediente de investigación, en sus palabras: «La conquista de lo desconocido», y en los que el factor económico queda relegado a segundo plano. Creemos que esta búsqueda de incertidumbre y reto técnico es propia de las características de un fabricante.

Tipos de fabricante. Para Rodríguez existen varios tipos de fabricante: unos especializados en técnicas que desarrollan un tipo de pieza y sus variantes y otros más experimentales y versátiles con un entendimiento superior del objeto: «El primero busca la piedra donde se encaja lo que quiere, el segundo de una piedra al azar saca algo que el resto quiere».

El término. En lo que respecta al término para referirse a su profesión, opina que *fabricator* se utiliza en el ámbito anglosajón, pero él no se reconoce en esa expresión, pues, como ha comentado, su relación con el artista es más compleja y cercana. Como

⁴³⁵ Ejemplo de incorporación en los créditos de una exposición de los nombres del equipo. Véase <http://madeinart.it/information> (consultado el 29-12-2016).

él mismo explica se tiene una visión muy limitada del trabajo del fabricante y sobre su perfil comenta que «es una labor muy ecléctica y enriquecedora».



Fotografía 98. Fabricator en prácticas con Anish Kapoor en su estudio.⁴³⁶

6.1.3.4. Funciones del fabricante-asistente

El fabricante-asistente interactúa con la obra del artista con el que trabaja. Propone soluciones técnicas y se incorpora a la lógica de una obra artística en su conjunto, en este caso, la de Anish Kapoor, el cual representa un amplísimo abanico de propuestas artísticas que el fabricante debe saber interpretar y asumir para aportar soluciones técnicas, con las siguientes funciones:

- *Intérprete y mediador* de las intenciones conceptuales del autor. Desde el conocimiento profundo de la obra del artista, este fabricante aporta su capacidad para desarrollar el lenguaje plástico del autor, a partir de la idea o boceto del artista. Desde una comprensión completa de sus intenciones, dado su conocimiento del arte y de su sensibilidad como artista, que se ve favorecido por una conexión emocional con el autor.

⁴³⁶ La Fundación Rolex colabora para que estudiantes puedan hacer prácticas en el taller de Anish Kapoor. Véase http://www.rolexmentorprotege.com/pairing/2010-2011/anish_kapoor_and_nicholas_hlobo (consultado el 11-1-2017).

- *Asistente técnico* que aporta soluciones y alternativas para cada pieza. Aporta una excepcional capacidad técnica para definir las especificaciones y características del proyecto. Funciona como asesor para esclarecer dudas en el desarrollo del proyecto y su planificación, posibles escalas y acabados de la obra. Además de cualquier alternativa técnica que haya que tener en cuenta.
- *Realizador* que hace suyas las características formales del estilo del artista. Su extenso conocimiento permite una forma de trabajar como el artista lo haría. Lleva a cabo todas las tareas destinadas a su ejecución efectiva, respondiendo al alto estándar de calidad que un autor preminente exige. El ser artista le permite que su ejecución preserve los valores conceptuales y artísticos de la pieza, gracias a su capacidad y perfeccionamiento técnico.
- *Investigador* de materiales y soluciones técnicas para adaptarlas a los proyectos propuestos y mejorar eficiencia, durabilidad, ejecución y montaje de piezas. Esto ayuda a mantener un perfeccionamiento constante de los procesos y opciones del artista. En definitiva, acrecienta constantemente un *know-how* a medida del autor para el que trabaja.
- *Jefe de proyecto*, coordinador de equipos de trabajo, definición de tareas y temporización de operaciones. Organiza y planifica los diferentes cometidos dentro de los trabajadores a su cargo, para mantener los resultados técnicos y artísticos demandados por el artista.
- *Maestro de taller*, responsable de los equipos y herramientas, así como de las peticiones de compra de equipamiento y condiciones de seguridad y mantenimiento del taller.

En síntesis, el fabricator-asistente protege y traduce todos los valores técnicos artísticos del autor y materializa sus iniciáticas e ideas. Para ello, debe contar con una gran capacidad técnica y de aprendizaje constante de materiales y procedimientos. Trabaja muy cerca del autor, al que se adapta y debe interpretar para ofrecer alternativas técnicas. Coordina y se articula con el trabajo del resto del equipo traduciendo cada proyecto a una planificación de trabajo y tiempos de realización. Y cuenta al mismo tiempo con una gran sensibilidad artística y motivación para poder asistir y estar en total sintonía con las intenciones y objetivos del artista.

6.1.4. Fabricator-fundidor: Andoni Trecet



Fotografía 99. Vista general de los talleres Alfa Arte, en Eibar.

Fuente: Alfa Arte.

El siguiente caso que estudiaremos es el de maestro de fundición, es decir, un fabricator que se diferencia por ofrecer todos los servicios necesarios al artista para la ejecución de piezas escultóricas que incluyen grandes formatos de carácter público o monumental, con una marcada condición industrial, por sus materiales y procedimientos.

Ocupa un lugar histórico dentro de los colaboradores técnicos del artista. Desde la escultura clásica, esta actividad ha sido un modelo del colaborador técnico del artista. Un prototipo relevante en la colaboración con equipos de trabajo en la materialización de las intenciones del artista. Su figura encarna la evolución histórica de las relaciones entre artista y artesano, entre artes aplicadas y artes plásticas, entre el taller del artista y el taller industrial.

En nuestro estudio, hemos incorporado en el apartado 4.3 los antecedentes de Don Lippincott y Dick Pollich, que nos ayudarán a definir las diferencias entre un especialista en producciones artísticas y un productor del ámbito industria convencional.

Su posición en el mundo del arte, igual que la del editor, se encuentra tipificada en la práctica tradicional del arte: el fundidor. El hecho de que en algunos casos los fundidores hayan firmado la obra nos aclara el grado de aceptación y reconocimiento que ha llegado a tener esta figura y su visibilidad e integración dentro de la producción artística tradicional.

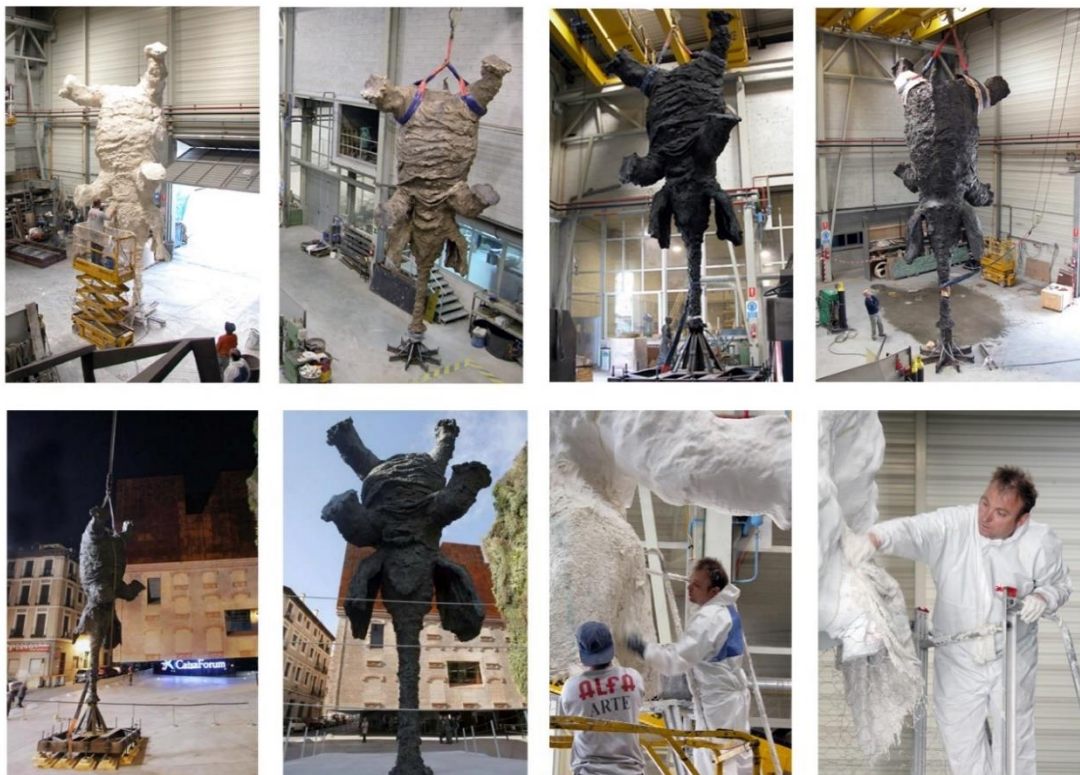
Esta figura se mueva en un medio con un fuerte carácter comercial, por su capacidad serial, productiva, y reproductiva y sus posibilidades de escalado le dan acceso a una posible financiación de la obra de carácter público. El coste de los materiales con que trabaja y de los equipos técnicos que necesita obliga a una inversión imposible de sostener sino está respaldado por una buena comercialización.

Tenemos el privilegio de contar con la participación de Andoni Trecet, que es el director de la empresa de producción escultórica Alfa Arte. Su experiencia se enmarca dentro del trabajo industrial y deriva de la empresa metalúrgica Alfa. Su perfil como fabricante se enmarca dentro de la producción artesanal e industrial de la fundición, en la tradición industrial vasca.

Su formación⁴³⁷ comienza a los dieciséis años, cuando entra a trabajar en el taller, para acabar siendo uno de los grandes especialistas europeos en la producción de esculturas. Ha trabajado con artistas internacionales como Miquel Barceló, Cristina Iglesias, Philippe Parreno e, intensamente, en el entorno del País Vasco, con Badiola, Irazu, etc.

Como empresa, en un primer momento está asociada a la metalúrgica Alfa, de la que se desliga posteriormente para iniciar una trayectoria que describe la evolución de la escultura y sus procedimientos tradicionales incorporando las técnicas contemporáneas de 3D, escaneado, mecanizado, técnicas digitales, servicios de mantenimiento, prototipado y servicios de facsímiles.

⁴³⁷ Su formación es completamente industrial.



Fases de producción de la obra de *Gran elefante erguido* (2009) de Miquel Barceló.

Fuente: Alfa Arte.

Producción de *Gran elefante erguido* 2009 de Miquel Barceló. Para Andoni Trecet la colaboración con Miquel Barceló representa el espíritu de trabajo con el que se identifica su taller, que se fundamenta en la confianza plena entre el artista y el fabricante. Explica así el proceso de elaboración en su página web:

«El proyecto ha sido desarrollado íntegramente en las instalaciones de Alfa Arte, en Eibar. Debido a las dimensiones de la escultura y a la necesidad de grúas de gran tonelaje para manipularlas, Miquel Barceló se desplazó a Eibar, y durante el mes de mayo de 2008 modeló en el taller de Alfa Arte la escultura. El trabajo partió de una primera aproximación al volumen, realizada en porexpán mediante técnicas de digitalización en 3D. Después, el escultor mallorquín realizó el modelo utilizando elementos como la tela de yute o el mallazo metálico. Finalmente, realizó el modelado a mano y la proyección de escayola. Tras el trabajo realizado en Eibar por el artista, el equipo de Alfa Arte comenzó su intervención siguiendo el proceso de fundición a la cera perdida. Para facilitar su manipulación, el original se dividió en 27 piezas que durante meses se han trabajado por separado, para después ensamblarlas, darles la pátina y el acabado».⁴³⁸

⁴³⁸ Véase <http://www.alfaarte.com/noticias/ver.php?id=es&n=1275038312> (consultado el 11-1-2017).

6.1.4.1. Respecto al artista

Características. Para Andoni Trecet la confianza es el fundamento de su trabajo con los artistas. Sobre todo, en los casos en que el artista debe viajar y no puede hacer un seguimiento continuado de su producción.

Ten en cuenta que nosotros a veces trabajamos para artistas que se encuentran lejos, viven en Estados Unidos, en París o en Madrid, pero en todo caso no pueden estar pendientes de lo que se hace día a día con sus trabajos. Eso requiere una gran confianza en lo que respecta a lo estético, a lo económico. La confianza es fundamental».⁴³⁹

Muchas veces, esta confianza mutua se transforma con el tiempo en una relación personal. Trecet llega a decir:

Cuando nos contratan nuestros artistas, no hay ni un papel por medio, obras de bastante dinero, así sin papeles, el 99 % de los trabajos se basan en nuestra palabra.

Este dato demuestra expresivamente la simbiosis productiva que se establece con sus clientes. La relación personal garantiza la comercial.

Conocimientos técnicos. Trecet revela en sus comentarios una evolución de las funciones del artista hacia actividades más teóricas, y una reducción de sus competencias técnicas en las generaciones de artistas más jóvenes. Coincide Trecet con otros fabricantes en este punto, que justifica la necesidad de su actividad:

Me imagino que los jóvenes estarán más preparados en argumentaciones conceptuales que yo desconozco, pero creo que los mayores están más preparados respecto a los conocimientos técnicos, no sé si por la edad o porque han tenido una formación más clásica y tienen mayores conocimientos técnicos... Un artista que sale hoy en día de Bellas Artes técnicamente está bastante perdido. La experiencia o la edad si condicionan los conocimientos técnicos...

Problemas. Las dificultades que surgen en el desarrollo de los proyectos se centran en la indefinición de estos, pero el fabricante reconoce que es inherente a este tipo de trabajo con el artista, pues este necesita ir verificando y matizando su visión mental con su materialización en la realidad. Este aspecto justifica la capacidad del fabricante para interpretar o entender la forma de comunicar el proyecto de cada artista. Como él bien explica:

⁴³⁹ Entrevista telefónica realizada el 15-06-2016.

Bien es cierto que hay que entender el idioma en el que hablan, pero nosotros ya llevamos una trayectoria; yo empecé esto con dieciséis años y... Uno de los problemas que puede haber muchas veces es la indefinición, pero es un problema que está sujeto al plan de trabajo real: tienen que ver las cosas para ver si funcionan o no.

Esta capacidad de entendimiento con el artista resuelve gran parte del problema de la competencia, de hecho, comenta Trecet que no existe prácticamente en su caso, por el grado de fidelización de sus clientes:

Es rarísimo, al menos en nuestro caso, que nuestros clientes vayan a la competencia a encargar trabajos, porque una vez que acabas entendiéndote con el artista... chocamos muy poco con competencias nuestras, salvo casos muy concretos.

Relevancia del artista. Para Trecet la preeminencia del artista influye de distinta manera sobre el trabajo. No influye tanto su relevancia artística sino la cantidad de demanda de su trabajo, que no tienen por qué ir unidas.

Depende de la demanda que pueda tener el artista; de la necesidad que tenga de sacar obra en la que tengamos que intervenir nosotros en el momento de la producción.

También contribuye en la duración de las relaciones, ya que su capacidad para producir es lo que permite profundizar en el tiempo sus relaciones, pues otros de los artistas se quedan por el camino y no pueden alcanzar esta simbiosis.

Asimismo, condiciona en algunos casos la ambición artística de algunos proyectos que activa la motivación en el equipo de trabajo.

Relaciones duraderas. En Alfa Arte esta es una de las bases de su negocio, mantener buenos clientes con proyectos suficientemente rentables para cimentar la empresa. En sus palabras queda muy claro:

De hecho, cada vez tenemos menos clientes y mejores, al ser relaciones duraderas en el tiempo, se genera una relación de amistad basada en la confianza.



Fotografía 100. Fabricator trabajando en una escultura.

Fuente: Alfa Arte.

6.1.4.2. Respecto a los procesos técnicos

Aportaciones técnicas. El fabricante puede sumar o restar respecto a la obra final según en qué casos. Andoni Trecet piensa que su labor no es tan importante como el del artista, pues se valora solo el resultado final. Además, añade que el artista sí utiliza esta experiencia para trabajos posteriores, pero al igual que lo hace con las obras de otros artistas o la vida misma.

Investigación. Este es uno de los puntos más destacados de la idiosincrasia del trabajo de Trecet. La búsqueda de soluciones técnicas para cada proyecto y la puesta al día de las opciones técnicas que ofrece a los artistas, ligadas directamente a la modernidad de los procesos y maquinarias para su posible aplicación.

Nosotros estamos siempre en búsqueda de la innovación. Hacemos trabajos especiales. Ahora mismo acabamos de comprar un nuevo escáner en 3D. Estamos siempre al día, precisamente por nuestra cultura industrial. Cortamos por hilo, mandamos al láser, al agua. No solo estamos atentos de lo que hay por ahí, sino que informamos a nuestros clientes; se trata de informar sobre qué herramientas existen para que el artista vea qué otro tipo de trabajos se pueden hacer.

Método. En la producción de escultura en Alfa Arte, los métodos de trabajo son muy variados según el artista y no está ligado a la calidad de este. Trecet destaca la manera que tienen de afrontar el trabajo y comunicarlo:

Hay algunos que vienen con todo perfectamente descrito, todo muy elaborado y otros no. Y no depende de la calidad del artista, sino de su modo de proceder [...]. Nosotros no tenemos «una manera»; lo que se hace es valorar, a la hora de presupuestar, si tenemos que hacer un trabajo de interpretación de eso que nos piden.

Una de nuestras tareas es traducir al lenguaje industrial lo que el artista quiere, se lo ponemos de tal manera que el industrial lo pueda entender y el interlocutor ya no es el artista, sino que somos nosotros, que sabemos qué parámetros tenemos que darle.

Una de las bases de su trabajo es la forma de escuchar y entender al artista y su proyecto, una característica diferenciadora de la actividad en la industria convencional y que justifica la existencia de un fabricante:

No puede entenderlos. De hecho, nosotros hace tres años dejamos de pertenecer al grupo Alfa porque la alta dirección no entendía nuestro negocio. Finalmente nos ofreció «si queréis hacer ese camino hacedlo por libre». Ellos no podían aplicar la lógica de una empresa de mecanizados o de diseño industrial y se sentían descolocados, nos decían que nosotros no éramos *industriales* sino otra cosa, y es así.

Queda claro con este dato, la empresa matriz obliga a escindirse de ella para poder dar un servicio especializado a los artistas.

Documentación. El origen y cultura industrial de la empresa Alfa Arte —recordamos que formó parte de una empresa metalúrgica— le proporciona una serie de protocolos de trabajo y les ha acostumbrado a tener un control pormenorizado del proceso de trabajo y de sus resultados. Desarrollando unos procesos de calidad y organización propios del mundo industrial, acostumbrado a utilizar órdenes de fabricación con especificaciones y tiempos de realización:

Tenemos una fuerte cultura industrial. Se lanza una orden de fabricación, todos los lunes tenemos una reunión del equipo con orden de fabricación con especificaciones para luego analizar si ha sido positiva o si ha pesado demasiado.

El taller. En este caso, el taller es la clave para realizar el trabajo industrial y hacer frente a la escala y los materiales. Está ordenado en departamentos, modelos, moldes, cera, revestimiento, pátinas, embalaje y expedición. En este caso son unas instalaciones alquiladas a la empresa de origen, Alfa.

Cada departamento es una profesión, se intenta que sea polivalente pero no se puede hacer totalmente... no hay una forma...

Red de contactos. Trecet valora también la red de contactos —colaboradores externos y subcontratados— en la que destaca la labor de explicar y traducir las especificaciones del proyecto a la industria convencional.



Fotografía 101. Fabricator trabajando en una escultura.

Fuente: Alfa Arte.

6.1.4.3. Respecto al estatus del fabricante y su terminología

En general, el estatus de este fabricante está ligado a su integración en el mundo industrial, por lo que el convenio del metal le sirve de marco legal. Su posición en el mundo del arte se encaja en la tradición escultórica de fundidor artístico y ocupa su lugar dentro de la tradición de una artesanía al servicio del artista y su aplicación a materiales nobles y perdurables.

Reconocimiento. Dentro de los cerrados círculos del arte, el fundidor posee el reconocimiento de su tarea, como hemos indicado anteriormente. Es llamativa la evolución que en este respecto ha sufrido su trabajo. Andoni Trecet lo interpreta así;

Hace años dejamos de poner la marca nuestra, percibimos ciertos celos, el protagonismo lo tiene el artista, en Francia, creo, era obligatorio por razones legales y para evitar falsificaciones y tiene datos de dónde tirar. Percibíamos que a cierto artista no le hacía gracia; el protagonismo y el responsable final es el artista, es el que ha dado el visto bueno a la realización, él tiene que ser el protagonista.

Se podría interpretar dicho comentario como el aumento del afán de los artistas actuales por preservar su propio reconocimiento, evitando así cualquier riesgo de debilitamiento de su prestigio. Quizás sea consecuencia del cambio en la percepción social de su labor,

que aunque no es un tema investigado, sí creemos que es sintomático en el sentido general al que nos venimos refiriendo en este estudio, es decir, a la mayor dedicación del artista a la gestión y comunicación de su imagen. Laboralmente, la posición de este fabricante está dentro del mundo de la industria.

En el convenio del metal somos una sociedad anónima. Casi todos somos socios, nos desvinculamos del grupo, adquirimos la empresa.

Visibilidad. El propio productor acepta su falta de visibilidad como parte de su profesión, condicionada a la autoridad del artista. Como apunta Trecet prefieren pedir permiso al artista para poder publicar dentro de su web las fotos de las piezas en elaboración. También prefieren retirar su sello de las piezas acabadas. Cabe resaltar la publicación por parte del taller de un boletín con las obras desarrolladas y la comunicación de su actividad, con concursos, noticias, etc.

Confidencialidad. La confidencialidad, como ya sabemos, es máxima por parte del productor, porque se basa en la confianza entre las partes y un gran respeto por la gestión de las piezas y su imagen, para preservar constantemente la gestión por parte del artista de su obra. En general, comenta Trecet que no firman contratos de confidencialidad con los artistas, excepto en escasas ocasiones, por ejemplo, cuando hay un intermediario que así lo solicita:

Uno de nuestros buques insignia es la discreción, focalizar todo el protagonismo en ellos, nosotros queremos estar detrás en un segundo plano.

Hacer arte. Uno de los temas más claros respecto a su estatus es la viva conciencia de formar parte de la construcción de obras de arte y su transcendencia social. Este es gran motor de motivación de los trabajadores, e influye notablemente en el trabajo. Así lo explica Andoni:

Nos motiva, nos gusta mucho, somos simples trabajadores, pero la mayoría tiene inquietudes artísticas, dentro del mundo del arte y la artesanía. Es más satisfactorio tiene ese plus... El propio artista es interesante y la gente quiere estar con el artista. Es gente muy querida dentro del equipo.

Proyectos preferidos. Trecet confiesa que los proyectos preferidos son los que encajan más con los gustos artísticos del equipo, es entonces cuando ve a todo el equipo electrizado. Se deduce, por tanto, que es fundamental en su trabajo la relación con el arte y los valores que este representa:

La empresa, a día de hoy, tenemos el defecto de enfocarnos a lo que nos gusta, ese lado tiende a pesar más, es una cuestión lógica.

El término. Trecet no encuentra un término adecuado para su trabajo. Cuando alguien le preguntan responde que es fundidor, sin dar más detalles ni explicaciones.

Nos consideramos más artesano-industriales. Los artistas son nuestros clientes, que en ocasiones necesitan echar mano de dos cosas, del artesano y de la industria.



Fotografía 102. Fabricator soldando una escultura.

Fuente: Alfa Arte.

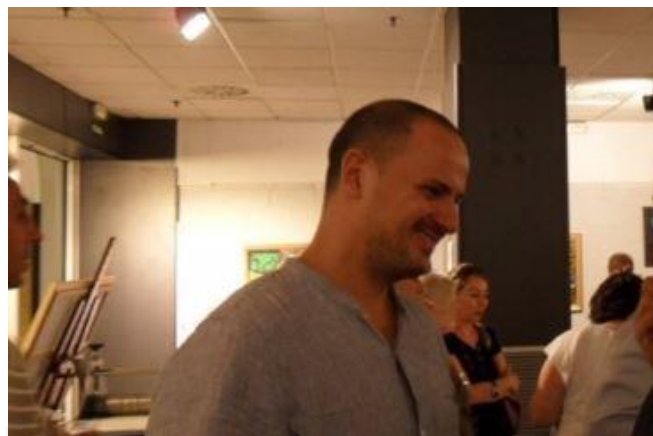
6.1.4.4. Funciones del fabricator-fundidor

Este profesional está muy cerca de los roles de las empresas industriales y, por tanto, su cultura industrial define gran parte de sus funciones, en las que se integra el papel tradicional de taller de fundición, como analizamos en el apartado 4.3.3 con el caso de Dick Pollich:

- *Asesor* que ayuda a definir el proyecto del artista y su viabilidad, para concretar los procesos técnicos, entendiendo las peculiaridades y necesidades artísticas en cada proyecto.
- *Gestor* que presupuesta la pieza y el costo y tiempo necesario para su fabricación. Documentan detalladamente las fases de trabajo y especificaciones de cada proyecto que realizan y evalúan sus resultados.

- *Realizador* que ejecuta las piezas adaptándose a las peculiaridades de cada proyecto, en comunicación constante con sus autores para facilitar el seguimiento del artista del proceso de producción y control de los resultados. Además, realiza facsímiles y asumen también todas las fases posteriores a la ejecución: embalaje, transporte y montaje de la pieza.
- *Mediador* que pone en contacto al artista y su pieza con otros profesionales que pueden realizar fases de la obra que él mismo no puede realizar.
- *Conservador* que realiza el seguimiento, mantenimiento y limpieza de obras.
- *Investigador* que estudia nuevas técnicas de producción y materiales para facilitar las propuestas técnicas de los artistas; mejorar la eficiencia y la durabilidad de las piezas; que acrecienta constantemente las posibilidades técnicas de un artista con el que establece una relación duradera, y les informan de diferentes posibilidades y herramientas de producción.
- *Promotor y comercializador del arte* que impulsa su propia visibilidad con eventos ocasionales de promoción artística, encuentros o concursos. Además, posee su propia sala de exposiciones y venta directa de obra.

En síntesis, la labor del maestro fundidor se centra en el desarrollo de su oficio tradicional adaptándose a las demandas de innovación que el mercado pide. Crea relaciones duraderas con los artistas, fundamentadas en una confianza mutua, por la que funcionan casi como socios. Se caracteriza por su fuerte condición industrial, aunque se relaciona con el mundo del arte desde el aspecto comercial, en el que ejerce también como promotor de eventos artísticos y apoyo a la producción y, sin embargo, deja escrupulosamente el protagonismo al artista.



Fotografía 103. Andoni Trecet.

6.1.5. Fabricator-multidisciplinar: Adam Lowe



Fotografía 104. Adam Lowe en la Fundación Factum Arte,
Fuente: Salva López.

A continuación, analizaremos la figura del fabricator que se caracteriza por establecer un puente entre el artista y la variedad de posibles procedimientos técnicos para la materialización de su proyecto, incluyendo la investigación tecnológica necesaria para aportar soluciones a medida. Recursos que abarcan la creación de *hardware* y *software* en hibridación con técnicas tradicionales.

Hemos contado para este estudio con la generosa colaboración⁴⁴⁰ del prestigioso taller de Adam Lowe⁴⁴¹ (Oxford, 1960), Factum Arte. Adam Lowe es artista⁴⁴², mediador digital y editor, creó el taller multidisciplinar Factum Arte en Madrid en 2001, junto a Manuel Franquelo, y tiene sedes en Milán y Londres. Posteriormente, ya en solitario crea la Fundación Factum en 2007.

Lowe está graduado en Bellas Artes en la Escuela Ruskin de Arte, de la Universidad de Oxford. Inicia su carrera como artista en Londres, donde trabaja con Hug Stoneman,

⁴⁴⁰ El doctorando mantiene una relación con Factum Arte desde su fundación en 2001, con la que ha producido varios trabajos propios basados en la impresión digital. Para esta investigación, ha mantenido varias entrevistas y visitas al taller con Miqui Guillén, jefe de proyecto (2002-2007) y coordinador de proyectos de (2013-2017). Adam Lowe ha colaborado respondiendo a unas preguntas formuladas para documentar su experiencia.

⁴⁴¹ Artista y fundador de Factum Arte, nació en Inglaterra en 1959 y estudió en la Escuela Ruskin, en Escuela de Dibujo en Oxford y en el Royal College of Art.

⁴⁴² Su trabajo artístico ha sido ampliamente exhibido y ha tenido grandes exposiciones en San Petersburgo (Palacio de Mármol, 1999) y México DF (Museo Nacional de Arte Gráfica, 2004). Sus últimos trabajos reflejan su interés por la mediación y la superficie y tienen que ver con la relación interconectada entre nuestra comprensión de la realidad y de los diversos métodos que utilizamos para representarla. Véase <http://artuk.org/discover/artists/lowe-adam-b-1959> (consultado el 15-1-2017).

uno de los maestros de la edición, y también con uno de los colaboradores de Stanley William Hayter⁴⁴³. Adam se refiere a esta experiencia de la siguiente forma:

Mi primer proyecto junto a Hug fue una edición de grandes fotograbados realizados con la técnica del heliograbado. Yo necesitaba al mejor técnico posible para ejecutar mi obra, y Hug era un maestro. Trabajé durante muchos años en proyectos distintos, era realmente obsesivo con el trabajo y por supuesto aprendí muchísimo.⁴⁴⁴

Fundó posteriormente en Londres una empresa para la impresión digital sobre diferentes superficies, con la que inicia el camino hacia la actividad a la que se dedica actualmente, en sus palabras:

Imprimir sobre soportes preparados previamente con varias capas de gesso, y que a su vez son estampados con multitud de veladuras en el plotter.⁴⁴⁵

Su trabajo atrajo la atención del artista como Richard Hamilton⁴⁴⁶, y comienza a realizar ediciones digitales para Anish Kapoor, Marc Quinn y Manuel Franquelo, entre otros.

Como se analizará posteriormente, la visión y concepción del arte de Adam Lowe distingue el trabajo de su empresa de todas las de su categoría. Adam entiende el momento actual como un cambio de paradigma que está afectando a la concepción de la producción de la obra y del arte en sí mismo. Los proyectos que dirige están redefiniendo la relación entre el artista y su *fabricator*, ofreciendo más protagonismo a este último. Su trabajo incardina la producción de arte contemporáneo con la investigación para la conservación y la réplica del patrimonio artístico, produciendo las sinergias que permiten la mejora constante de sus proyectos. Ha trabajado con prestigiosas instituciones y museos⁴⁴⁷, y actualmente es profesor de Estudios Avanzados de Conservación en la Universidad de Columbia, Nueva York (EEUU).

Factum Arte funciona a modo de taller multidisciplinar, Lowe supervisa personalmente todos los medios y oficios que interviene, en cada proyecto. A lo largo de los años, ha ido desarrollando diferentes líneas de producción que abarcan la mayoría de los medios más habituales en arte contemporáneo. Ha creado un departamento de producción de

⁴⁴³ Stanley William Hayter (1901-1988), considerado uno de los grabadores, Atelier 17, más importantes del siglo XX.

⁴⁴⁴ MUÑOZ, G. y GONZÁLEZ, E. (2011). «Adam Lowe y la magia de hacer arte». *Grabado y edición*, 27.

⁴⁴⁵ MUÑOZ, G. y GONZÁLEZ, E. (2011). *Op. cit.*

⁴⁴⁶ MUÑOZ, G. y GONZÁLEZ, E. (2011). *Op. cit.*

⁴⁴⁷ Galería Nacional (Londres), Museo del Prado (Madrid), Museo del Louvre, museos del Vaticano, Fundación Giorgio Cini (Venecia), iglesia de San Petronio (Bologna), la Colección Real, el Museo de Sir John Soane (Londres) y muchas otras instituciones públicas y privadas.

escultura e impresión 3D y 2D, grabado, fotografía, todos ellos orientados a la investigación. Su taller tiene una gran repercusión internacional⁴⁴⁸ y está influyendo notoriamente sobre la forma de concebir los procesos de producción de arte contemporáneo por las siguientes razones:

- Ha producido obras de figuras preminentes del arte contemporáneo como Marina Abramović, Anish Kapoor, Peter Greenaway, Marc Quinn, Paula Rego, Gilliam Gearing, Jeff Wall, Mariko Mori, Subodh Gupta, Carlos Garaicoa, Manuel Franquelo, Boris Savelev, Lara Baladi, Urs Fischer, Jan Hendrix, Michael Nyman, Antoni Muntadas, Gabriel Orozco, Grayson Perry, Paula Crown, Carsten Höller, entre otros⁴⁴⁹.
- Ha ido atesorando una novedosa investigación tecnológica gracias a los problemas específicos que planteaban la producción de las obras de los artistas y de la investigación para la conservación del patrimonio artístico. A partir de estas experiencias, ha creado sus propias herramientas tecnológicas en *hardware* y *software*, para ofrecer la mejor innovación a la producción de obra contemporánea.
- Además, produce proyectos propios; ha pasado de un trabajo reactivo basado en los encargos, a un trabajo proactivo⁴⁵⁰, con financiación propia o con socios, como la construcción de un facsímil de un olivo, *The Autogrill Olive Tree*, una colaboración con Michele de Lucchi para Il Mercato del Duomo, Milán.
- Su investigación ha producido un acercamiento entre las fronteras del arte y la ciencia, en campos como por ejemplo la arqueología⁴⁵¹, la paleontología y la topografía⁴⁵².
- Su producción siempre se ha inscrito exclusivamente en el mundo del arte nunca ha realizado un proyecto para las industrias culturales o el espectáculo.

⁴⁴⁸ Basado sobre todo en la publicidad dada en los medios a la reproducción de las tumbas egipcias como trabajo en el facsímil de la tumba de Tutmosis III, 2004, y Tutankamón, 2009-2012.

⁴⁴⁹ Véase <http://www.factum-arte.com/ind/4/Art> (consultado el 15-1-2017).

⁴⁵⁰ Véase <http://www.factum-arte.com/ind/144/Proyectos-de-Factum-Arte> (consultado el 13-1-2017).

⁴⁵¹ Véase <http://www.factumfoundation.org/en/inicio> (consultado el 15-1-2017).

⁴⁵² Véase el proyecto Terra Forming en <http://www.factum-arte.com/pag/693/-i--Terra-Forming----i----br---i--Engineering-the-Sublime--i-> (consultado el 16-1-2017).

La peculiaridad del trabajo de Adam Lowe hace muy difícil encasillarlo dentro de una sola categoría profesional, de hecho, el propio coordinador de proyectos de Factum Arte, Miqui Guillén⁴⁵³, comenta:

Factum no es un fabricante, es un taller de un artista, hasta que terminas de conocer la idiosincrasia de Factum y Adam, tardas años en conocerlo. Yo pienso cada día más que es una universidad que promueve la curiosidad. Sigue siendo un taller de trabajo de un tipo obsesionado con la superficie; somos mediadores de superficie. La capa exterior lejos de ser superficialidad define la esencia de los objetos, que es lo que ves. Somos un taller de investigación en proceso y análisis de superficies para generar objetos complejos.

Adam Lowe se autodenomina *gestor de superficies*, entendiendo la superficie como el elemento básico y esencial para el conocimiento del objeto. Esto es lo que le ha llevado a relacionar íntimamente la producción de arte contemporáneo y la conservación.

Mi sueño para Factum es que, en 20 años en medio de Madrid, haya un museo sobre cómo la información transforma y es transformada por las ideas, cómo la tecnología puede jugar con ellas.

Tiene una misión clara: trabajar para el desarrollo y conservación del arte en general, produciendo una sinergia entre las diferentes áreas de conservación patrimonio y arte contemporáneo:

Se establece una comunicación directa con obra clásica a entornos digitales, pero cuando trabajamos en el mundo de la conservación, y normalmente no trabajamos para hacer obra nueva. Los procesos sí nos ayudan a hacer obras nuevas. Pero normalmente es un diálogo entre lo antiguo y lo nuevo.

Adam pone en cuestión el modo en que percibimos las obras no tanto como objetos inmutables, sino como un momento *editado* y *editable* del proceso cambiante y creativo del autor. El propio Adam dice «Factum es un lugar de creatividad atemporal»⁴⁵⁴ y lo explica así:

Me inclino por considerar las obras de arte como sujetos activos en constante proceso de transformación, y esto condiciona mi noción de originalidad. En mi opinión, debemos superar algunos errores categóricos contenidos en el conocido ensayo de

⁴⁵³ Todas las citas textuales utilizadas para el apartado sobre Adam Lowe que no están referenciadas corresponden a la entrevista realizado con Miqui Guillén el día 5.05.16.

⁴⁵⁴ ZALEWSKI, D. (2016). *The Factory of Fakes*. Véase <http://www.newyorker.com/magazine/2016/11/28/the-factory-of-fakes> (consultado el 11-1-2017).

Walter Benjamin *La obra de arte en la era de su reproducción técnica*. En lugar de asumir una noción casi mística del aura que envuelve al objeto original, prefiero pensar que la originalidad es un proceso, y como tal, algo vivo y cambiante. El valor de las cosas emana desde su interior, pero también se construye, se le otorga desde fuera. Externamente podemos añadir o restar valor a una obra de arte, y creo firmemente que una buena reproducción revaloriza y enriquece el original.⁴⁵⁵

La aureola del original descrita por Benjamin, aparece ahora como un malentendido de la complejidad de las cosas, y la discusión ha cambiado de lugar hacia el debate sobre las cualidades que hacen de algo lo que es.⁴⁵⁶



Fotografía 105. Adam Lowe y Shezad Dawood con *Bustos* (2016) para la exposición *Kalimpong*, en Timothy Taylor Gallery, Londres.

6.1.5.1. Respecto al artista

Adam Lowe posee una trayectoria como artista⁴⁵⁷ y ha tenido contacto con artistas desde su formación, cuando ya comenzó a desarrollar una red de relaciones con artistas británicos⁴⁵⁸, con los que ha trabajado y se ha forjado; muchas de ellas se han convertido en personales. Estos lazos han sido clave para el desarrollo de Factum Arte, a nivel conceptual y a nivel práctico, como origen de los primeros proyectos. Con lo que podemos decir que Adam Lowe tiene un conocimiento profundo del universo del artista y de sus formas de entender la creación y producción de obra. También destacan sus

⁴⁵⁵ LOWE, A. (2012). «La originalidad se construye (también desde una buena copia)» *ABC Cultural*, marzo.

⁴⁵⁶ LOWE, A. *Algunas reflexiones sobre el mundo del grabado y la impresión*. Grupo dx5 - Digital & Graphic Art Research de la Universidad de Vigo. Véase http://grupodx5.webs.uvigo.es/algunas-reflexiones-sobre-el.html?debut_lista_articulos=30 (consultado el 12-12-2017).

⁴⁵⁷ Véase <http://artuk.org/discover/artists/lowe-adam-b-1959> consultado el 14-1-2017.

⁴⁵⁸ Marc Quinn, Anish Kapoor.

relaciones con galerías como Paragon Press, Whitecube, Ivorypress o Caja Negra, entre otras.

Características. Para Adam la base de la relación con el artista es la comunicación libre de ideas, cosa que explica así:

Las ideas pasan a través de nosotros, podemos albergarlas durante algún tiempo e incluso contribuir a su mejora. Pero nunca las poseemos del todo. Las ideas se vuelven más vivas cuando son compartidas.⁴⁵⁹

Para comprender la complejidad en la que se desarrolla la comunicación entre el artista y el productor, reproducimos un texto en el que Lowe explica la comunicación en el proceso de producción de tapices de la obra del artista Grayson Perry:

En esta etapa, los ingredientes esenciales son la confianza, la experimentación y la comunicación [...]. Perry trabaja en Londres, yo en Madrid, y ambos somos ingleses. Blanca Nieto es española. Nieto, Perry y yo normalmente nos comunicamos en inglés. Hablo con Roland y Christian Dekeukelaere —hábiles tejedores flamencos que ejecutan Flanders Tapestries— y trabajan con Marcos, quien prepara los archivos de tejido y elabora las combinaciones de colores, estructuras de tejido, tipo de hilo y otros detalles que condicionan la apariencia del tapiz. Marcos es de Argentina y se comunica conmigo en inglés y Blanca en español. El lenguaje compartido es el del tapiz. El artista Craigie Holyfield, que trabaja en estrecha colaboración con Flanders Tapestries, llama a este proceso «Tejiendo juntos diversas corrientes sociales de experiencia».⁴⁶⁰

En este curioso texto encontramos los delicados ingredientes que conforman la producción en una red de fabricators, que trascienden y conectan los talleres, los idiomas, los medios y las experiencias.

Adam Lowe busca aportar confianza al artista con el trabajo que se está realizando con una comunicación permanente y fluida, para que el artista sepa que su proyecto es comprendido en todos sus niveles, ya que Lowe es artista y puede entablar un diálogo competente a nivel artístico y conceptual.

Aquí también hacemos realidad las obras proyectadas por grandes artistas. Aquella idea del genio solitario en su estudio es algo cada vez más lejano.

⁴⁵⁹ LOWE, A. *Algunas reflexiones sobre el mundo del grabado y la impresión*. Grupo dx5 - Digital & Graphic Art Research de la Universidad de Vigo. Véase http://grupodx5.webs.uvigo.es/algunas-reflexiones-sobre-el.html?debut_lista_articulos=30 (consultado el 12-12-2017).

⁴⁶⁰ LOWE, A. *Digital: from Conception to Finished Tapestry* (p. 53). Véase http://www.artscouncilcollection.org.uk/sites/default/files/Grayson%20Perry%20%20Education%20pack%20FINAL_0.pdf.

El tipo de artista que recurre a Adam Lowe es un artista con las ideas claras y con facilidad para dar salida a su obra. Esto define una relación basada en la búsqueda de soluciones eficientes que suelen tener una fuerte carga de investigación y de tecnología.

Quienes vienen aquí son artistas que tienen más capacidad de venta que de producción o de desarrollo ideas, o gente que tiene un taller pequeño o viaja mucho, y necesita experimentación. No mejoramos precios, sí mejoramos procesos.

En esas relaciones hay que destacar la aportación del fabricante y su capacidad de producción, que transforma la relación entre artista y productor en una búsqueda conjunta de soluciones, difuminando las jerarquías profesionales. Guillén explica:

Proponemos una solución honesta, buena y válida; si tiene solución la aplicamos y damos una explicación de por qué hemos llegado a este límite.

Relevancia del artista. En este sentido, Adam Lowe ha producido a artistas relevantes y les ha aportado una investigación adaptada a su discurso. Propone caminos alternativos e investigaciones a medida. Esto le ha posibilitado incorporar una cartera de clientes y un prestigio necesarios para poder desarrollar económicamente los proyectos dentro de un ambiente de equipo y colaboración. Lowe lo dice así:

Pero Factum Arte no es solo un proyecto comercial, es una relación de notables artistas consultando a Lowe en un espíritu de colaboración, más que para resolver problemas.⁴⁶¹

Esta relación entre la notoriedad pública y artística del autor condiciona la capacidad de generar un proyecto tecnológicamente ambicioso, técnicamente y artísticamente. Sirva de ejemplo el comentario de Lowe sobre cómo Marina Abramović plantea el trabajo con él:

Tengo muchas ganas de hacer algo que sea permanente pero efímero. ¿Cómo hacemos esto?

¿Cómo jugar con la naturaleza efímera de lo digital y la permanencia de las cosas materiales con alguien que es un artista de *performance*? Esa es una hermosa pregunta.⁴⁶²

Relaciones duraderas. Algunas de estas relaciones han cuajado a lo largo del tiempo convirtiéndose en relaciones personales, para ello el artista consigue integrar estas

⁴⁶¹ HALLETT, F. (2014). *We Made It; Factum Arte*. Véase <http://www.theartsdesk.com/we-made-it/we-made-it-factum-arte> (consultado el 30-5-2016).

⁴⁶² HALLETT, F. (2014). *Op. cit.*

aportaciones y tener un apoyo comercial para continuar la investigación iniciada con Factum; son los casos de Marc Quinn, Anish Kapoor, Boris Savelev, Manuel Franquelo etc., Miqui Guillén lo dice así:

Funciona muy bien con artistas a largo plazo, como *partner* del artista hasta buscar una solución, si funciona en su discurso lo integra y lo vende. Si esa es a la solución es buena; a Boris se le ha hecho una impresora para solucionar los problemas que plantaba la producción de su obra, al final son relaciones personales de Adam.



Fotografía 106. Taller de escultura de Factum Arte.

Ángel Jorquera y Javier Barreno trabajan en el *Laocoonte* de Davide Quayola; al fondo, el facsímil del *Lammasu*, del British Museum, en fase de producción.

Fuente: imagen m. a. s.⁴⁶³

6.1.5.2. Respecto a los procesos técnicos

Adam Lowe ha desarrollado toda su labor centrándose en la producción y el perfeccionamiento de procesos técnicos para el arte, tanto para su creación como para su conservación, siendo testigo y protagonista de la revolución digital desde sus inicios con el desarrollo de lo que se llamó en su momento *estampa digital*⁴⁶⁴. En la actualidad, el recorrido tecnológico le está llevando a los límites entre arte y ciencia.

⁴⁶³ GLIDEWELL, P. (2016). *Factorías de ideas*. Ars magazine Véase <http://arsmagazine.com/numero-30-abril-junio-2016>.

⁴⁶⁴ Véase LOWE, A. (1998). *Estampa digital: la tecnología digital aplicada al arte gráfico*. Madrid: Real Academia de Bellas Artes. De la estampación manual a la impresión electrónica (p. 7) y LOWE, A. *Apuntes*

Innovación técnica. Para Factum estas son las piedras angulares de su taller: la investigación y la experimentación, que sirven de impulso o estimulación a los artistas como activador de ideas. En palabras de Guillén: «Hay veces que reconocen ideas que tienen en la cabeza y dicen ¡ah, entonces es posible!».

La gran diferencia es que la tecnología se va desarrollando en un sentido; la restauración o conservación, en otro; la práctica del arte, en otro, y en cierto sentido Factum conjuga todas ellas a la vez. Cuando necesitamos un nuevo escáner láser vemos si existe uno adecuado. Si lo hay, lo usamos, sino, lo inventamos.⁴⁶⁵

Las innovaciones técnicas y las herramientas se van desplazando orgánicamente entre el mundo del arte contemporáneo y la réplica, como explica Miqui Guillén:

Se establece una comunicación directa con la obra clásica en entornos digitales, pero cuando trabajamos en el mundo de la conservación y, normalmente, no trabajamos para hacer obra nueva. Los procesos sí nos ayudan a hacer obras nuevas, pero normalmente es un diálogo entre lo antiguo y lo viejo.

La innovación se basa en la digitalización y su gestión, eso ha revolucionado la manera y la calidad para captar, almacenar y rematerializar esa información. Adam ha sido testigo y protagonista del avance de lo digital; en sus palabras:

Pero lo que necesitamos es que nuestras herramientas de trabajo estén diseñadas y pensadas por alguien que entienda nuestro modo de hacer las cosas.⁴⁶⁶

Su equipo ha creado y perfeccionado herramientas digitales tanto de *hardware* como de *software*, entre las que podemos destacar:

- Una impresora plana que permite una impresión multicapa, diseñada por Dwight Perry⁴⁶⁷. la impresión digital permite una gran resolución y acabados cercanos a las superficies pictóricas. Utilizada para la obra de Boris Savelev y Tim Walker, entre otros.
- Una impresora de cemento diseñada también por el ingeniero Dwight Perry, que imprime estructuras de hormigón de tres dimensiones directamente desde

técnicos sobre diferentes procesos empleados en la estampa digital (p. 19). Véase también INSÚA, L. (2003). *La estampa digital. El grabado generado por ordenador*. U. C. M. Facultad de BB. AA.

⁴⁶⁵ JARQUE, F. (2010). *La originalidad como proceso*. Véase http://elpais.com/diario/2010/06/19/babelia/1276906336_850215.html (consultado el 26-5-16).

⁴⁶⁶ MUÑIZ, G. y GONZÁLEZ, E. (2011). «Adam Lowe y la magia de hacer arte». *Grabado y edición*, 27 (p. 38).

⁴⁶⁷ Véase <http://www.factum-arte.com/pag/16/-p-Printer-Design--p-> (consultado el 15-1-2017).

archivos CAD⁴⁶⁸. Desde 2009, el artista Anish Kapoor utiliza uno de los prototipos para la producción de su obra.⁴⁶⁹

- Nuevas técnicas de grabado con impresión tradicional y las posibilidades de la fabricación de placas con el mecanizado CNC⁴⁷⁰. Las nuevas versiones de técnicas tradicionales son la media tinta, huecograbado y Woodburytype⁴⁷¹.
- El escáner 3D Lucida, en colaboración con Manuel Franquelo, construido y probado por Franquelo, el sistema es capaz de explorar superficies sin contacto con una profundidad de campo de 2,5 cm y una resolución de 100 micras.
- El escáner Verónica⁴⁷² y nuevas técnicas de fotogrametría⁴⁷³; las capacidades de *software* que participan en la aplicación de la fotografía como un dispositivo de captura 3D y corografía⁴⁷⁴; foto panorámica.

Destaca en sus procedimientos técnicos la hibridación de técnicas como forma de llegar a soluciones individualizadas; en su taller trabajan artistas y artesanos que hacen posible estas soluciones, como dice el propio Adam, la mayoría de las creaciones generadas por ordenador «requieren habilidades artesanales», con el fin de ser plenamente convincentes.⁴⁷⁵

Esa hibridación es concebida desde la iniciativa de Adam Lowe, no solo desde los propios proyectos, y así lo comenta el propio Lowe:

La naturaleza intrínsecamente sinestética de la información electrónica, mediatizada por una gama de procesos, puede producir imágenes de una variedad extraordinaria. También ha traído consigo un cambio en la manera en que concebimos el acto de la

⁴⁶⁸ El sistema CAD es un sistema de *hardware* y *software* utilizado por los diseñadores, ingenieros y arquitectos profesionales para proyectar y documentar objetos del mundo real.

⁴⁶⁹ Con una pieza, titulada *Greyman cries, Shaman Dies, Billowing Smoke, Beauty Evoked*, en su exposición individual en la Real Academia de Londres y que analizaremos en este trabajo.

⁴⁷⁰ CNC Fresadoras de control numérico computerizadas.

⁴⁷¹ Es un método de impresión fotomecánico de gran uso a finales del siglo XIX, inventado por Walter B. Woodbury y actualizado al lenguaje digital. Véase <http://www.factum-arte.com/pag/742/Woodburytipos>.

⁴⁷² Véase <http://www.factum-arte.com/pag/715/-p-El-esc-aacute-ner-corogr-aacute-fico-Ver-oacute-nica--p->.

⁴⁷³ Técnica para obtener mapas y planos de grandes extensiones de terreno por medio de la fotografía aérea.

⁴⁷⁴ El término se refiere a un punto específico: un lugar, una región o un distrito, a diferencia del mundo completo. Utilizado como técnica gráfica, su importancia reside en el hecho de que es un proceso aditivo basado en la toma de vistas múltiples, y no el trazado de mediciones cartográficas. Véase <http://www.factum-arte.com/pag/715/The-Veronica-Chorographic-Scanner> (consultado el 13-1-2017).

⁴⁷⁵ ZALEWSKI, D. (2016). *The Factory of Fakes*. Véase <http://www.newyorker.com/magazine/2016/11/28/the-factory-of-fakes> (consultado el 12-01-2017).

impresión, no tanto referida la relación pobre del acto de pintar sino referida al hermanamiento con la escultura. Mientras que este cambio podría parecer algo pedante, sus implicaciones son de gran envergadura. El énfasis está ahora más en hacer que en reproducir; en el relieve y la textura, más que en la semejanza superficial, tanto en la mediación como en la imagen acabada.⁴⁷⁶

De esta innovación tecnológica forma parte la revolución 3D. La impresión 3D⁴⁷⁷ es uno de los desarrollos tecnológicos que tienen más proyección, pero en la actualidad todavía tiene sus limitaciones. En palabras de Guillén:

La impresora 3D facilita algunas cosas, pero esta mitificada, la digitalización es lo que ha cambiado la producción, la impresión 3D permite primeros prototipos con más definición, poder trabajar la pieza antes de la definitiva, poder crear moldes; queda mucho camino, siempre se necesita trabajarla, todavía no hay material estable para que sea longevo, sirve como fase intermedia, de la impresión o el ensamblaje.

Conocimientos artísticos del fabricante. Adam Lowe es un gran conocedor del mundo del arte⁴⁷⁸, de su forma de funcionar y hasta de sus entresijos, con lo que entiende y apoya las carreras artísticas de sus artistas, a los que coloca en un sitio privilegiado en su web. Cabe resaltar la elección de proyectos no siempre asociados a grandes firmas, sino también de artistas emergentes que interesan especialmente a Adam, como es el caso de Carlos Irijalba⁴⁷⁹, por ejemplo.

Problemas. Los problemas más comunes están relacionados en la estimación temporal y presupuestaria de los proyectos. Las búsquedas de soluciones técnicas no posibilitan calcular con precisión los plazos de entrega y los costes de producción, como nos explica Guillén:

La falta de tiempo; o se enquistan técnicamente, no encuentras una solución. Los artistas viven en un mundo perfecto en que sus ideas son perfectas, redondas, cerradas, sepan o no lo que quieran. A lo mejor no hemos encontrado el camino; encontrar la perfección en el mundo real, que se equipare con la perfección en el mundo de las ideas. Te metes por el camino equivocado, largo, costoso, no llegas o llegas pasado de coste o de dinero o de tiempo.

El otro problema asociado al anterior es el presupuesto:

⁴⁷⁶ LOWE, A. *Algunas reflexiones sobre el mundo del grabado y la impresión*. Grupo dx5 - Digital & Graphic Art Research de la Universidad de Vigo. Véase http://grupodx5.webs.uvigo.es/algunas-reflexiones-sobre-el.html?debut_lista_articulos=30 (consultado el 12-1-2017).

⁴⁷⁷ La primera impresión 3D fue la producción del facsímil de la Dama de Elche en el año 2004.

⁴⁷⁸ Es profesor de la universidad de Columbia y escribe ponencias y textos teóricos.

⁴⁷⁹ Véase <http://www.factum-arte.com/ind/130/Carlos-Irijalba> (consultado el 13-1-2017).

Los jóvenes suelen venir con una limitación, «me va a costar esto de dinero». Adam es un idealista, e intenta sacar adelante los proyectos que más le interesan y reducir los tiempos de producción para su viabilidad.

Metodología. El inicio de un proyecto puede ocurrir de muchas maneras. Se suele partir de una entrevista con el autor que explica su idea, apoyada en imágenes o con un boceto, para ver hasta dónde quiere llegar y cuáles son sus planteamientos iniciales. A partir de ello, se hace una estimación aproximada del costo del proyecto y el tiempo. Aunque la definición exacta se realiza teniendo en cuenta el interés artístico, técnico y estratégico para la empresa, asunto que decide Adam Lowe. En palabras de uno de sus jefes de proyecto «Adam no habla mucho de dinero, es un idealista». La metodología de trabajo se acerca a la del taller, con un equipo relativamente reducido, donde la clave reside en la involucración de Adam con los proyectos:

En realidad nuestra labor está centrada en la coordinación de un equipo que, por otro lado, actualmente es bastante numeroso y por el momento no creo que deba ampliarse más. Si esto crece se convertiría en algo mucho menos personal y sería más difícil de cohesionar.

Uno de los recursos para definir el proyecto es la presentación al artista de muestras de acabados o ejemplos, como posibilidades para materializar⁴⁸⁰ su pieza.

El artista necesita referencias... hay dos o tres sitios en Factum, en la oficina hay un motón de muestras de colores fundiciones de acabados... de pulido, Factum no tiene preparado. En general, tienes identificados cosas es más o menos eso una tienda de cortinas un cajón de sastre.

Documentación. Factum Arte documenta todos sus proyectos, y mucha de la información se publica en su página web como parte de una política de comunicación y colaboración. Se pueden encontrar vídeos sobre la producción o sobre investigaciones realizadas, explicaciones técnicas detalladas, planos para la construcción de su *hardware*, todo está a disposición pública. Guillén pone este ejemplo:

Contamos con un vídeo que explica el proceso. Desde que explota el maíz. Cómo nos manda la palomita en un *tupper*, el escaneado y cómo la convertimos en una obra de 127 centímetros de alto, 86 de ancho y 240 kilos de peso.⁴⁸¹

El taller. Es una de las piezas clave del trabajo de Adam Lowe al que ha ido incorporando tecnología y metros cuadrados. Después de muchos años, ha logrado

⁴⁸⁰ Véase <http://www.factum-arte.com/pag/673/Casting> (consultado el 15-1-2017).

⁴⁸¹ TORRECILLAS, T. (2014). *Los grandes artistas tienen taller en Madrid*. Véase <http://smoda.elpais.com/placeres/los-grandes-artistas-tienen-taller-en-madrid/> (consultado 26-5-2016).

hacer converger en un mismo espacio todos talleres de producción, escultura, fotografía, impresión, grabado, además de oficinas, almacenes y la fundación, algo que está facilitando el trabajo, la coordinación y a la comunicación:

El secreto de Factum es tener un equipo de treinta y cinco personas donde cada uno tiene una especialidad concreta, contamos con músicos, artistas, informáticos, fotógrafos, restauradores...⁴⁸²

El taller funciona como un gran escaparate de las piezas y de la tecnología desarrollada por Factum para clientes, artistas e inversores. Funciona también como punto de encuentro y jornadas para especialistas y está organizado en áreas de producción, escultura, impresión 3D, impresión 2D, grabado, fotografía, textiles, etc. Como comenta Miqui Guillén: «Es muy estimulante para los artistas venir y ver todo lo que se puede hacer». Guillén nos revela cómo en una entrevista con un cliente, este comentó sobre el taller que esa era la verdadera obra de arte.



Fotografía 107. Fabricator aplicando ácido para grabar el recubrimiento de plata del espejo de la obra *Fractals* (2012-2014), Paula Crown. Fuente: Factum Arte.

6.1.5.3. Respecto al estatus del fabricator y su terminología

Adam Lowe no se considera un fabricator en el sentido estricto; en cambio, utiliza varios para referirse a su trabajo; por ejemplo, en su web utiliza *mediador digital* o, más

⁴⁸² MUÑIZ, G. y GONZÁLEZ, E. (2011). *Op. cit.*

genéricamente, habla de *gestor de superficies*. Podemos entender su punto de vista desde este texto suyo:

Las estampas presentaban a menudo dos firmas: la del artista —*fecit*— y la del grabador —*sculpsit*—. Esta doble firma reconoce explícitamente la manera en que la imagen se interpreta y transforma a través de una gran variedad de técnicas gráficas. También une el grabado y la escultura. Ambos comparten materiales y herramientas; ambos dependen de la textura y el conocimiento minucioso de las cualidades de la superficie; los dos juegan constantemente con presencia y ausencia, positivo y negativo. Esta conexión vuelve a manifestarse a medida que las nuevas tecnologías facilitan la manipulación de información en dos y tres dimensiones, y en formas que atraen todos los sentidos.⁴⁸³

En este texto, Adam expresa esa división histórica entre el pensar y el hacer y la actualiza al contexto digital.

Reconocimiento. Factum tiene gran reconocimiento, que va en aumento, dentro del mundo artístico y académico. La relevancia de sus proyectos artísticos con figuras preminentes le otorgan un prestigio consolidado. Su visibilidad ha sido fomentada por una política de comunicación del propio Adam, que se apoya en la notoriedad de sus proyectos, que suelen producir artículos de prensa⁴⁸⁴, y noticias relacionadas con sus avances en el mundo de la conservación arqueológica, especialmente las tumbas egipcias.

Visibilidad. Está fundamentada en su web, en ella lleva puntual información de sus producciones, textos y noticias. Haciendo especial hincapié en la comunicación pormenorizada de procedimientos de producción, procesos de técnicos, con todo tipo de explicaciones en fotografías y vídeos. Esta política ha contribuido a crear un prestigio internacional del que se benefician los artistas que produce:

Cada artista es un mundo, algunos vienen buscando el apoyo del fabricante. Lo comentan a ciertas personas y galeristas, pero no pasa de ese círculo, fluye en los círculos concretos para fortalecer su discurso. En general utilizan trabajar con nosotros como fuente de ventaja competitiva. Otros pocos lo esconden, y otros que vienen con la idea de mostrar que no somos profesionales o con la intención de decepcionarse.

⁴⁸³ Véase <http://www.factum-arte.com/ind/19/Press>.

⁴⁸⁴ Artículos en prensa internacional y española. Véase <http://www.factum-arte.com/ind/19/Press> (consultado el 15-1-2017).

Confidencialidad. Trabajar con grandes firmas del arte contemporáneo obliga a ser muy cuidadoso en la publicación de determinada información, para preservar a los artistas de cuestiones que puedan inferir en su imagen pública. Por ejemplo, así se refirió Adam Lowe sobre la relación que establece con Marina Abramović:

Ella trabaja con ideas, no hace objetos, aunque ahora prepara los primeros. La próxima semana nos reuniremos en Londres para que me explique el proyecto para hacer en su fundación en Nueva York, unos templos de los sentidos. Pero no puedo contar más.⁴⁸⁵

Formación. La formación del fabricator, según Miqui Guillén comenta, es la experiencia y el continuo aprendizaje en proyectos de interés; el propio Factum está impartiendo formación en empresas e instituciones de otros países para desarrollar sus métodos de producción. El fabricator, para Guillén, es vocacional, y asegura que Factum no es un negocio en primer lugar: «Pienso cada día más que es una universidad que promueve la curiosidad».

Proyectos preferidos. Quizás los que tienen suficiente capacidad para investigar e inventar una manera nueva de producción.

El término. Fabricator es utilizado normalmente, nos comenta Guillén, pero no define en absoluto el trabajo de Adam Lowe.

6.1.5.4. Funciones del fabricator-multidisciplinar

La figura del productor de arte en el caso de Adam Lowe, hay que entenderla en su concepción *ahistórico*⁴⁸⁶ del arte y la técnica, como especialista en la investigación y la edición de superficies y sus diferentes formas de *editabilidad*, para lo que actúa en todos los niveles de producción, relacionando medios y lenguajes. La producción contemporánea se contamina de la capacidad de *editar* lo clásico, con una mirada más allá de la posmodernidad, y asumiendo con todas sus consecuencias la procesualidad del arte contemporáneo. Con esta intención, cumple un amplio arco de funciones que incluye todas las capacidades de creación de objetos:

⁴⁸⁵ TORRECILLAS, T. (2014). *Los grandes artistas tienen taller en Madrid*. Véase <http://smoda.elpais.com/placeres/los-grandes-artistas-tienen-taller-en-madrid/> (consultado 26-5-2016).

⁴⁸⁶ Nos referimos a la combinación y relectura del arte considerando sus dos actividades principales: la construcción de obras como copias y como arte contemporáneo.

- *Productor* de obras de arte con planteamientos técnicos complejos y experimentales, que potencia la investigación de los proyectos que se le proponen.
- *Mediador digital*, quizás este perfil el que se ajuste más a su trayectoria pues su labor se ha centrado en la gestión, producción o mejora de la información digital, para su materialización más pertinente para cada caso y, de hecho, es el término que utiliza en su página web para referirse a su trabajo. Pero creemos que va más allá, funciona como un conector de ideas, técnicas, competencias, escenarios, proveedores. Puede resultar esclarecedoras la relación con la red InnoChain⁴⁸⁷, que ilustra las nuevas formas colaborativas de investigación y asociación entre empresas, universidades y profesionales.
- *Investigador* de procesos de producción con materiales y herramientas informáticas combinadas con técnicas tradicionales y artesanales. Esta es una de las funciones más diferenciadoras de su trabajo, que roza en algunos casos la ciencia, con aplicaciones sobre la arqueología y sus relaciones con las universidades⁴⁸⁸.
- *Asesor artístico* de proyectos. La profunda relación con artistas preminentes ha consolidado un diálogo de ida y vuelta entre ellos. Los artistas proponen interrogantes técnicos y viceversa, es el propio fabricator el que ofrece al artista posibilidades que este desconocía para el desarrollo o reproducción de sus piezas o ideas⁴⁸⁹.
- *Ingeniero*, dentro de sus funciones como investigador debemos destacar la capacidad de desarrollar soluciones construyendo sus propios equipos, tanto el *hardware* como el *software*, para la producción de proyectos específicos de arte,

⁴⁸⁷ La red InnoChain ETN es un entorno de formación de investigación compartida que examina cómo los avances en las herramientas de diseño digital desafían la creación de una cultura que permita soluciones de diseño sostenibles, informadas y materialmente inteligentes. La red tiene como objetivo formar una nueva generación de investigadores interdisciplinarios con un fuerte enfoque en la industria que pueden efectuar cambios reales en la forma de pensar, diseñar y construir nuestro entorno físico. Véase <http://innochain.net>.

⁴⁸⁸ CITA, Centre for IT and Architecture, The Royal Danish Academy of Fine Arts, School of Architecture; Bartlett School of Architecture, University College of London; Institute of Building Structures and Structural Design (ITKE), University of Stuttgart; Institute of Architecture, University of Applied Arts; Royal Institute of Technology; Institute for Advanced Architecture of Catalonia.

⁴⁸⁹ La ceremonia de entrega del galardón estuvo conducida por Abramović. El trofeo es fruto de una colaboración entre Marina Abramović, Factum Arte y el prestigioso sombrerero Stephen Jones. Véase <http://www.factum-arte.com/pag/824/Marina-Abramovic-crea-el-Scopus-Award--entregado-a-Norman-Foster-en-un-acto-performance-en-Ginebra>.

además de mejorar herramientas, crearlas o reeditar antiguas técnicas con enfoques nuevos.

- *Promotor* de proyectos de arte e impulsor de proyectos artísticos y líneas de trabajo para los artistas, según sus investigaciones y herramientas. Desarrolla sus propios proyectos artísticos⁴⁹⁰, comisaria exposiciones, edita catálogos organiza encuentros y formación⁴⁹¹, etc.
- *Empresario* que ha desarrollado la infraestructura suficiente para la gestión de complejos proyectos, la temporización y coordinación de equipos, la comunicación y su propia fundación. Asimismo, tiene relaciones con otras empresas⁴⁹² e instituciones.
- *Teórico*; desarrolla una labor académica, escribe artículos, imparte conferencias, edita libros⁴⁹³ y catálogos. Intenta construir una estructura intelectual para los nuevos cambios que está sufriendo el arte. Destaca su relación con Bruno Latour⁴⁹⁴ en sus aportaciones sobre la reproductibilidad de la obra, el concepto de lo original y la relación entre arte y ciencia, reforzada en los últimos tiempos por su actividad como profesor del Advanced Technology Studio de la Universidad de Columbia⁴⁹⁵.

En síntesis, pensamos que la figura del fabricator en el caso de Adam Lowe se ve desbordada hacia las fronteras de otros roles, como el de artista, al asumir proyectos propios, como el científico, al utilizar la investigación tecnológica para definir nuevas posibilidades en otras disciplinas. Las etiquetas *investigador*, *mánager*, *mediador* no son explicativas en su caso. Parece que su actividad está más bien generando nuevas etiquetas, aunque, por supuesto, contiene las de un fabricator, un *materializador* de piezas

⁴⁹⁰ Terra Forming: Engineering the Sublime Terra Forming ('Ingeniar lo sublime') ha sido concebido por Adam Lowe y Jerry Brotton. El proyecto pretende cambiar la manera en que pensamos sobre la Tierra, tanto como sujeto como objeto, al tomar en cuenta las proyecciones cartográficas que se han utilizado para representarla. Véase <http://www.factum-arte.com/pag/709/Terra-Forming--br--Engineering-the-Sublime>.

⁴⁹¹ Factum Arte y la Fundación Factum están poniendo todos los recursos disponibles en la formación de individuos motivados, con las habilidades para pensar lateralmente, y para fomentar el uso de la tecnología en la lucha contra el fundamentalismo y la iconoclasia. Véase <http://www.factum-arte.com/pag/707/Training-at-the-National-Gallery>.

⁴⁹² Algunas empresas asociadas: Foster + Partners; White Arkitekter AB; BIG; HENN GmbH; ROK GmbH; Cloud 9 SL; Buro Happold; structure GmbH; designtoproduction GmbH; Smith Innovation; Blumer-Lehmann AG; S-Form; Factum Arte Desarrollos Digitales SL; McNeel Europe SL.

⁴⁹³ Véase <http://www.factum-arte.com/ind/15/Publications>.

⁴⁹⁴ LOWE, A. y LATOUR, B. (2013). *La migración del aura o cómo explorar el original a través de sus facsímiles*. Véase <http://www.factum-arte.com/pag/590/Text-for-Akteur-Medien-Theorie> (consultado el 15-1-2017).

⁴⁹⁵ Véase www.arch.columbia.edu/faculty/507-adam-low (consultado el 15-1-2017).

que está redefiniendo el concepto de *obra*, cuestionada por la posibilidad de reproducirlas y editarlas, y transformado la relación con la obra su originalidad o unicidad. Su labor justifica y refuerza la división entre artista y productor, uno generador y promotor de la idea y el otro, mediador en su materialización y gestor de la información «editable» de la pieza.



Fotografía 108. Adam Lowe.

Fuente: InnoChain.

6.1.6. Síntesis y comparativa del fabricante visto por sí mismo

Después de haber presentado la información más destacada de cada *fabricator*, pasamos a analizar comparativamente sus aportaciones para clarificar cuáles son las características comunes y las principales funciones de sus perfiles profesionales en sus diferentes contextos de producción.

Queremos aclarar que, por la diversidad y limitación de la muestra, nuestras conclusiones no pueden ser muy definidas, por lo que evitaremos lo más posible las generalizaciones poco fundadas. Pero sí pretendemos delimitar un espacio común de actuación del fabricante que sea lo más inclusivo posible, para localizar las cuestiones más relevantes de su rol.



Fotografía 109. Captura de vídeo de fabricante en la producción de la obra *Hexagon Mirror Dish* (2007), Asnish Kapoor.⁴⁹⁶

6.1.6.1. Respecto al artista

El fabricante es un proveedor de servicios y es fundamental la calidad de la relación que establece con los artistas para realizar su labor correctamente, podemos deducir del trabajo de campo estas cuestiones comunes:

- **Características.** Prevalece y es unánime entre todos los fabricantes la necesidad de crear un ambiente de confianza que impregne la relación, para propiciar una interacción fluida cuando la claridad no es posible y que, como apunta Trecet, es inherente a esta actividad. En todos los perfiles que hemos analizado prefieren evitar una relación jerarquía demasiado rígida, como explicaba Rubén Polanco.

El artista necesita ser escuchado en profundidad para diferenciar y definir con precisión las especificaciones del proyecto y acercarse más eficazmente al proceso ejecutivo —quizás esta es una de las razones por las que pensamos que tiene sentido la categoría del fabricante—, por ello, cabe resaltar el comentario de Dan Benveniste sobre la capacidad psicológica del fabricante para entender al artista. En general, es importante para los encuestados

⁴⁹⁶ Véase <http://www.factum-arte.com/pag/52/Hexagon-Mirror-Dish> (consultado el 11-01-2017).

entender los planteamientos artísticos, y vital para determinados proyectos, aunque para otros, más técnicos, no tanto.

Destacamos pues su tarea para interpretar y definir las necesidades de la pieza, adaptar la idea del artista y darle concreción realizando un diagnóstico de su viabilidad. Desde planteamientos más industriales, como el de Andoni Trecet, hasta más abiertamente experimentales, como el de Dan Benveniste, o más tecnológicos, como el de Lowe, se observa que la manera de comunicarse en el desarrollo de proyectos, no es viable en un entorno de producción no artístico.

Podemos desprender de todas las encuestas un profundo respeto, aunque crítico por la labor del artista. Todos los encuestados detectan a lo largo de su experiencia que el artista cada vez tiene menos capacidad técnica y observan la necesidad de estos de centrarse prioritariamente en aspectos conceptuales, creativos y de relación.

- **Relaciones duraderas.** Es común a todos los entrevistados la deferencia que experimentan al trabajar con artistas con experiencia o relevantes, en la mejora de la comunicación y el entendimiento, así como la opción de plantear proyectos con mayor recorrido temporal y técnico. Su trabajo se fundamenta, en definitiva, en relaciones duraderas; por eso, las obras de mayor alcance e interés tienen que ver con este tipo de relación entre fabricator y artista. Llegan a entablar tandems artísticos por determinados lapsos de tiempo, como Rubén Polanco y Juan Muñoz, Dan Benveniste y Jacobo Castellano, Adam Lowe y Marc Quinn o Ektor Rodríguez y Anish Kapoor. Los fabricators encuentran diferentes maneras de reforzar estas relaciones asociadas al éxito artístico y comercial o la experimentación.
 - Dan Benveniste fideliza al artista ofreciéndole gran confianza y libertad creativa en su medio, y brindando la capacidad de producción y comercialización de su taller. «Tiene que ser capaz de comunicarse a través de mí».
 - Ektor Rodríguez llega a tener una relación tan estrecha que parece un *familiar*, aunque vinculado jerárquica y empresarialmente. Expresa el apego que desarrolla el artista sus colaboradores.

- Rubén Polanco, en alguno de sus proyectos, interviene con una implicación total casi indistinguible entre su obra como artista y la del cliente, vinculado por el éxito artístico y comercial de las piezas.
- Andoni Trecet tiene la experiencia de fidelizar a sus artistas por medio de la confianza personal, que demuestra, por ejemplo, al iniciar trabajos de grandes costes sin contrato preliminar.
- Adam Lowe establece un vínculo basado en su potencial investigador y de innovación de la obra que une los objetivos experimentales de ambas partes en recorridos duraderos en el tiempo.

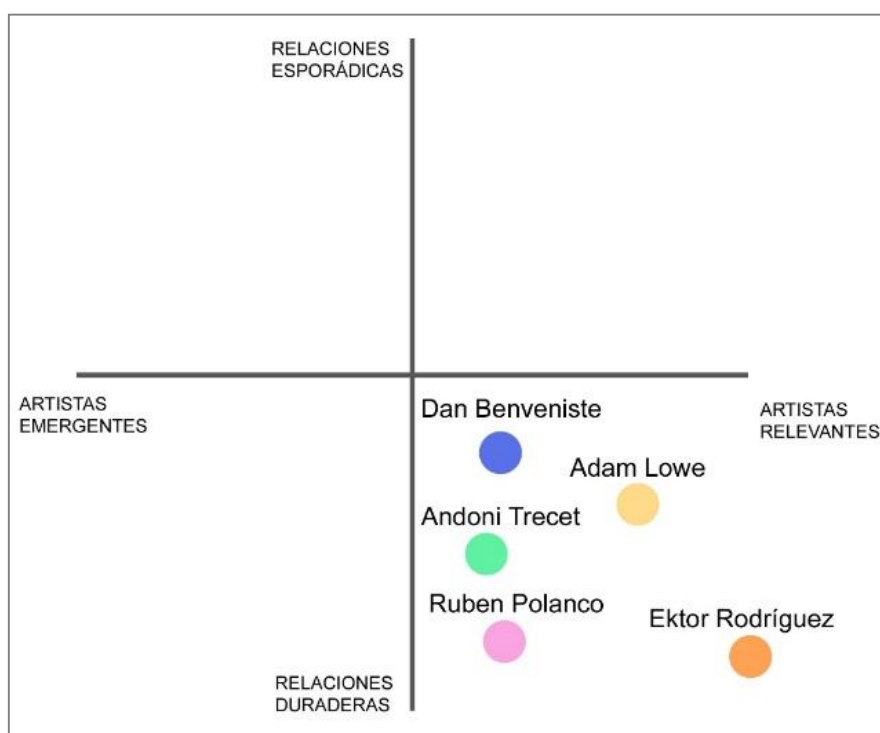


Gráfico 8. Posicionamiento respecto a los tipos de artistas.

Fuente: elaboración propia.

En el gráfico 8 vemos expresado el posicionamiento de los profesionales encuestados respecto al artista, parece que tienden a buscar posiciones que les permitan desarrollar trabajos bien remunerados o artísticamente interesantes, que lógicamente se encuentran entre el sector de las relaciones duraderas, algo que les ha permitido mantenerse en su actividad.

Es esta simbiosis a la que nos referimos, en todos los casos, no encaja en las etiquetas al uso de *colaborador*, *asistente*, *productor*, sino que se produce una transmisión de

intereses y motivaciones más allá de las estrictamente comerciales, fundamentadas por los valores asociados a la actividad artística, como pueden ser la creatividad, la relevancia social del trabajo y el componente emocional que contiene. Lo que influye de desigual manera en la trayectoria posterior del artista.

Como se observa, esta relación transita entre dos posiciones extremas, una totalmente subsidiaria, impuesta por la relación comercial y la relevancia social y económica del artista —lo comentábamos en el apartado 2.1—; Becket los denomina *personal de apoyo* cuando es sustituible por otro porque sus funciones son más o menos mecánicas.

Y la otra que, sabemos, en algunos casos concretos, la situación se puede invertir⁴⁹⁷, por ejemplo, cuando la empresa productora empieza a cobrar más protagonismo, por su capacidad tecnológica o de producción, sobre la falta de preminencia y presupuesto del artista. La postura del fabricante se ve reforzada por su prestigio en el mundo del arte que puede transferir al artista. Es estos casos extremos donde los artistas pueden sentir que su producción está secuestrada por los fabricantes, aunque estos aluden que el interés común de los proyectos evita esta situación, condicionada siempre por la capacidad de financiación.

También hemos visto cómo en algunos casos por temas de agenda o preferencias artísticas puede llegar a tener el poder de decidir si admitir a producción el proyecto de un artista menor. La dificultad de acceder a productores relevantes para el artista puede condicionar la obra y su prestigio como artista. En este sentido, el productor puede hacer de filtro o de impulsor de determinados proyectos.



Fotografía 110. Captura de vídeo de n la produccion de la obra *Hexagon Mirror Dish* (2007), Asnish Kapoor⁴⁹⁸

⁴⁹⁷ Es el caso de Rubén Polanco o Factum Arte que a veces el proyecto se escoge por su interés artístico o técnico.

⁴⁹⁸ Véase <http://www.factum-arte.com/pag/52/Hexagon-Mirror-Dish> (consultado el 11-1-2017).

RESPECTO AL ARTISTA

	Dan Benveniste	Rubén Polanco	Ektor Rodríguez	Andoni Trecet	Adam Lowe
CARACTERÍSTICAS	Confianza + Experiencia	Experiencia + Confianza	Admiración + Cercanía	Admiración + Cercanía	Confianza + Empatía
RELACIONES DURADERAS	Fidelización + Éxito comercial y artístico	Simbiosis + Proyectos ambiciosos	Relaciones laborales + Compresión	Relaciones comerciales + Capacidad comercial del artista	Fideliza + Simbiosis + Capacidad comercial del artista
TÉCNICO DEL ARTISTA	Pocos, hacer pedagogía	Pocos	Muchos, mejorar la técnica	Mejorar la técnica	Pocos
PROBLEMAS	Diferente implicación	Ego del artista + Tiempo	Técnicos + Tiempo	Técnicos	Presupuesto+ Soluciones
INFLUYE EN OBRA POSTERIOR	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí

Cuadro 4. Comparativa de las diferentes visiones respecto al artista.

Fuente: elaboración propia.

6.1.6.2. Respecto a los procesos técnicos

El fabricante de la pieza es el responsable de materializar la idea o boceto del artista para añadir la mayor calidad posible en relación con el proyecto y su presupuesto. Es esto a lo que Rubén Polanco cuando habla de un «resultado amplificado de la idea original». Esa *amplificación* es difícilmente cuantificable, por sus aportaciones tanto técnicas como, en ocasiones, procesuales y artísticas. Esta dinámica procesual está cada vez más presente en los proyectos actuales⁴⁹⁹, debido al desarrollo tecnológico, que potencia el peso de los productores.

⁴⁹⁹ Nos referimos a la presencia de la tecnología.

Todos los fabricantes que hemos analizado tienen su origen en los oficios tradicionales —impresores, fundidores, escultores—, y se han desarrollado a partir de estas técnicas hacia el mundo digital. Destacamos el dato de que todos están incluidos desde su inicio dentro de las disciplinas de la escultura y la edición, disciplinas estas que Adam Lowe relaciona en un texto sobre la producción artística contemporánea como «editables»⁵⁰⁰.

Aportación. Todos ellos ven clara su función de suplir las deficiencias técnicas del artista, para poderlo guiar hacia un trabajo de calidad que él mismo podrá contrastar. Su aportación pasa por implantar los condicionamientos técnicos y presupuestarios del proyecto. Además, distinguen los tipos de proyectos en los que participan: los que son más experimentales en los que el trabajo de investigación se realiza antes o durante el proceso de producción, y los que son mera repetición o pura producción, como puede ser la seriada o el escalado de esculturas.

Influencia. Todos los fabricantes entrevistados asumen su capacidad de *aportar*, *sumar* a la obra, y su clara influencia en el resultado final de esta y, a veces, sobre obras posteriores.

Investigación. Se concentra en los aspectos técnicos de la producción, y se produce independientemente de que los medios utilizados sean más tradicionales o tecnológicos, aunque resulta más acumulativo e innovador en los casos en que se realiza esa investigación sobre las herramientas por implementar en el proyecto, como el destacado caso de Adam Lowe.

Problemas. Los problemas técnicos suelen estar relacionados con el binomio tiempo /dinero, que condiciona la búsqueda de soluciones y acabados idóneos. Teñidos todos como hemos dicho anteriormente por la calidad de la comunicación.

Metodología. Es muy variada y está condicionada al tipo de artista y su manera de actuar, no a su calidad o relevancia. Quizás en todos hay una fase de pura experimentación y otra de producción, aunque pueden estar unidas. Esta heterogeneidad y organicidad de los proyectos justifica la idea de que el fabricante, por muy flexible que sea, se diferencia de la actividad industrial convencional, pues necesita una forma de acceder a los problemas diferente de los estandarizados procesos industriales, puesto que carecen de la sensibilidad y preparación suficiente para

⁵⁰⁰ Véase <http://www.factum-arte.com/lib/kcfinder/upload/files/articles/47.pdf>.

entender la idiosincrasia de proyectos mal definidos, como son los proyectos con una carga importante de experimentación artística.

Documentación. Se realiza de manera muy diferenciada entre los implicados en el estudio. Por ejemplo, los hay que emplean una documentación muy detallada como los casos de Factum Arte, Alfa y Ektor Rodríguez, este última quizá porque con quien está asociado (Anish Kapoor) tiene un perfil empresarial más marcado. Y los hay con documentación casi inexistente, como Dan Benveniste y Rubén Polanco, que tienen un perfil más de *maestros de taller*.

El taller. En todos ellos es pieza clave, aunque se diferencian con talleres más especializados los productores más asociados a oficios de edición o fundición. En cambio, el taller de Factum Arte, por ejemplo, necesita inversión e investigación constante por su posicionamiento más tecnológico. En otros casos, como el Rubén Polanco, es un taller más adaptable según los proyectos.

Financiación. Respecto a la financiación, muchos de ellos están comprometidos con la financiación por razones comerciales, de fidelización y por aumentar su *know-how*. Es de destacar en esta línea los casos más radicales, en los que el proyecto lo genera el propio fabricante, como Adam Lowe o Dan Benveniste, como iniciativa propia que se propone al artista o directamente sin contar con un artista en concreto⁵⁰¹.

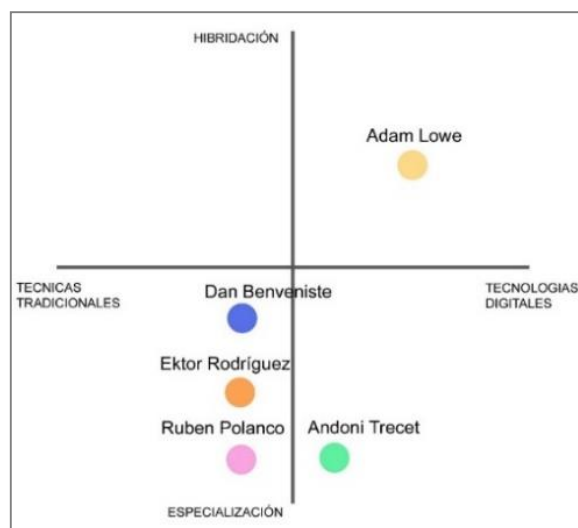


Gráfico 9. Posicionamiento respecto a técnicas y especialización.

Fuente: elaboración propia.

⁵⁰¹ Véase <http://www.factum-arte.com/ind/142/Factum-Arte-Projects>.

Los oficios tradicionales que representan las disciplinas clásicas, como escultura, grabado, fotografía o impresión, conviven con las soluciones técnicas más apoyadas en el mundo digital. Los profesionales entrevistados se pueden organizar respecto a su cercanía a estos parámetros. Sobresale la tendencia de que la hibridación va generalmente acompañada por un mayor contacto con lo digital.

RESPECTO A LOS PROCESOS TÉCNICOS

	Dan Benveniste	Rubén Polanco	Ektor Rodríguez	Andoni Trecet	Adam Lowe
APORTACIÓN	Acompañamiento + Soluciones	Técnica + Simbiosis	Técnica	Técnica	Técnica + Posibilidades
INFLUENCIA	Sí	Sí	No	Sí	Sí
INVESTIGACIÓN	Depende de artista	Depende de artista	Mejorar técnicas	Mejorar técnicas	La promueve
METODOLOGÍA	Orgánica	Procesos técnicos	Propios del taller	Propios del taller industrial	Propios de la investigación tecnológica
DOCUMENTACIÓN	No	No	Sí, mucha	Sí, mucha	Sí, mucha
TALLER	Completo	Adaptable	Completo +Seguridad	Completo + Seguridad	Innovador
RED DE CONTACTOS	Básico	Básico	Muchos	Básicos + Instituciones	Muchos

Cuadro 5. Comparativa de los fabricantes sobre los procesos técnicos.

Fuente: elaboración propia.



Fotografía 111. Captura de vídeo de fabricante con una obra de Anish Kapoor.
Fuente: Factum Arte⁵⁰².

6.1.6.3 Respecto al estatus del fabricante y su terminología

En todos los casos estudiados se detecta en los entrevistados el afán y entusiasmo por dar a conocer y valorar su opaca tarea dentro del mundo del arte. Su perfil laboral contiene circunstancias muy diferenciadas de pequeñas empresas o autónomos, como Integral Arte, de Rubén Polanco, o Benveniste CP&P, de Dan Benveniste, que dan forma al trabajo individual con un reducido equipo de ayudantes, a veces ocasional. Por otro lado, están las empresas más importantes, como la de Adam Lowe, Factum Arte, y Andoni Trecet, con Alfa Arte. Un caso aparte es la empresa que gestiona la obra de Anish Kapoor en la que se engloba el trabajo de Ektor Rodríguez como su asalariado.

- **Reconocimiento y visibilidad.** Está condicionado a la posición que tienen cada uno de los entrevistados dentro del mundo del arte. Por ejemplo, el caso de Ektor Rodríguez y Rubén Polanco el reconocimiento no es muy amplio, al no poseer una visibilidad clara. Es diferente en el caso de Andoni Trecet, Dan Benveniste y Adam Lowe, quienes poseen una capacidad de interacción mayor, aunque, por comparación, más limitada en el caso de Trecet y Benveniste, pues su actividad es más especializada y está más acomodada a las clásicas figuras de editor y fundador. Además, su labor promotora y su web tienen una actividad intermitente.

⁵⁰² Véase <https://vimeo.com/2483094> (consultado 11-1-2017).

En cambio, es muy diferente el caso de Factum Arte de Adam Lowe, que tiene una actividad constante de comunicación y promoción de sus proyectos.

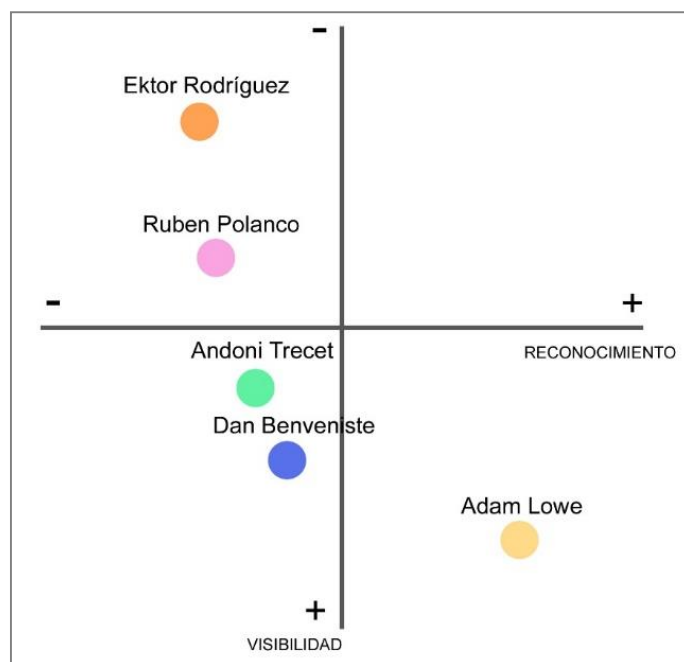


Gráfico 10. Posicionamiento respecto a visibilidad y reconocimiento.

Fuente: elaboración propia

- **Confidencialidad.** En todos los casos es un tema primordial para la labor del fabricator. Cuanto más contacto tienen con artistas preeminentes, más casos de confidencialidad emergen, aunque tampoco se descartan los casos de artistas más jóvenes que prefieren esta confidencialidad.
- **Hacer arte.** En todos ellos, sin excepción, es la base de motivación intrínseca de todos los profesionales, matizado en el caso de Benveniste, que lo define más como un oficio. En todos los casos, excepto el de Trecet, el arte forma parte de su formación. Adam Lowe tiene la posición más proactiva al respecto, el más comprometido y el más involucrado en el mundo del arte.
- **Terminología.** Se definen dos posiciones básicas: una, las que prefieren términos más específicos de los oficios —editor, fundidor—, que tienen más que ver con los maestros de taller, y otras prefieren términos más generales —productor, fabricator, mediador—. Se carece de una terminología homogénea y no existe ninguna propuesta común, aunque *productor*, es el más nombrado. El término *fabricator* no es aceptado mayoritariamente.

	RESPECTO AL TÉRMINO <i>FABRICATOR</i>				
	Dan Benveniste	Rubén Polanco	Ektor Rodríguez	Andoni Trecet	Adam Lowe
SITUACIÓN LABORAL	Pequeño empresario	Autónomo	Asalariado	Empresario	Empresario
RECONOCIMIENTO	Sí, en su especialidad	Sí, círculo de especialistas	Sí, círculo cercano a artista	Sí, en su especialidad	Sí, relativo público
VISIBILIDAD	Sí, en su especialidad	Poca y local	Poca	Básica e intermitente	Bastante y activa
CONFIDENCIALIDAD	No	Sí	Sí, mucha	Sí	Sí
FORMACIÓN NECESARIA	No	No, curiosidad	No	Sí	No
TRABAJAR EN ARTE	Normalizado	Sí, importante	Sí, importante	Motivador	Misión
TÉRMINO	Indiferente <i>Fabricator</i>	<i>Productor</i>	<i>Productor</i>	<i>Fundidor</i>	<i>Mediador</i>

Cuadro 6. Comparativa de los fabricators sobre la figura del fabricator.

Fuente: elaboración propia.

FABRICATORS

RESPECTO AL ARTISTA	Dan Benveniste	Rubén Polanco	Ektor Rodríguez	Andoni Trecet	Adam Lowe
CARACTERÍSTICAS	Confianza + Experiencia	Experiencia + Confianza	Admiración + Cercanía	Admiración + Cercanía	Confianza + Empatía
RELACIONES DURADERAS	Fidelización + Éxito comercial y artístico	Simbiosis + Proyectos ambiciosos	Relaciones laborales + Compresión	Relaciones comerciales + Capacidad comercial del artista	Fideliza + Simbiosis + Capacidad comercial del artista
CONO. TÉCNICO DEL ARTISTA	Pocos, hacer pedagogía	Pocos	Muchos, mejorar la técnica	Mejorar la técnica	Pocos
PROBLEMAS	Diferente implicación	Ego del artista + Tiempo	Técnicos + Tiempo	Técnicos	Presupuesto + Soluciones
INFLUYE EN OBRA POSTERIOR	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
RESPECTO A LA TÉCNICA					
APORTACIÓN	Acompañamiento + Soluciones	Técnica + Simbiosis	Técnica	Técnica	Técnica + Posibilidades
INFLUENCIA	Sí	Sí	No	Sí	Sí
INVESTIGACIÓN	Depende de artista	Depende de artista	Mejorar técnicas	Mejorar técnicas	La promueve
METODOLOGÍA	Orgánica	Procesos técnicos	Propios del taller	Propios del taller industrial	Propios de la investigación
DOCUMENTACIÓN	No	No	Sí, mucha	Sí, mucha	Sí, mucha
TALLER	Completo	Adaptable	Completo + Seguridad	Completo + Seguridad	Innovador
RED DE CONTACTOS	Básico	Básico	Muchos	Básico + Instituciones	Muchos
RESPECTO AL TÉRMINO					
SITUACIÓN LABORAL	Pequeño empresario	Autónomo	Asalariado	Empresario	Empresario
RECONOCIMIENTO	Sí, en su especialidad	Sí, círculo de especialistas	Sí, círculo cercano a artista	Sí, en su especialidad	Sí, relativo público
VISIBILIDAD	Sí, en su especialidad	Poca y local	Poca	Básica e intermitente	Bastante y activa
CONFIDENCIALIDAD	No	Sí	Sí, mucha	Sí	Sí
FORMACIÓN NECESARIA	No	No, curiosidad	No	Sí	Sí
TRABAJAR EN ARTE	Normalizado	Sí, importante	Sí, importante	Motivador	Misión
TÉRMINO	Indiferente, fabricante	Productor	Productor	Fundidor	Mediador

Cuadro 7. Comparativa de los fabricantes vistos por ellos mismos.

Fuente: elaboración propia.



Fotografía 112. Fabricator realizando una obra en el taller de Factum Arte.

Fuente: Factum Arte.

6.1.6.4. Funciones del fabricator visto por sí mismo

Después de analizar comparativamente los datos recabados de los diferentes fabricators, podemos definir las siguientes funciones generales y comunes, que ellos mismos han mencionado:

- El fabricator como **asesor**:
 - Actúa como contraste conceptual para el artista.
 - Decide junto al artista la viabilidad del proyecto.
 - Informa y propone nuevas técnicas o materiales.
 - Influye directamente en los procesos técnicos que elige con el artista.
 - Ayuda, como pedagogo, al artista a entender mejor las posibilidades o limitaciones de los medios.
- El fabricator como **realizador**:

- Ejecuta personalmente la obra.
- Condiciona el aspecto final de la obra.
- Determina la calidad, durabilidad, conservación y coste de la obra final.
- Posibilita la producción en tiempo y presupuesto acordado.
- Coordina equipos y fases de producción.
- Proporciona el espacio y las herramientas necesarias para la producción.
- En algunos casos, documenta la producción.
- El fabricante como **investigador**:
 - Investiga soluciones técnicas específicas para la obra.
 - Promueve en los artistas la innovación y la experimentación.
 - Crea y combina herramientas y procedimientos nuevos para ofrecérselos a los artistas.
- El fabricante como **empresario**:
 - Ofrece servicios en la gestión, montaje, transporte e instalación de la obra.
 - Posibilita una red de contactos necesarios para la producción.
 - Opera como promotor de arte y dinamizador comercial.
- El fabricante como **socio**:
 - Actúa, en los casos en que la relación con el artista es duradera, como testigo privilegiado y socio de hecho del artista.

Estas diferentes facetas comunes del fabricante, corroboradas en sus diferentes situaciones de producción, demuestran el posicionamiento e implicación del fabricante en la obra que produce, que sobresale y se acrecienta en los casos de relaciones a largo plazo. Su figura se consolida como un nuevo agente en alza en la creación de obras de arte, manifestando claramente el carácter de equipo que poseen dichos proyectos.

Podríamos aventurar una nueva definición más allá de la expuesta anteriormente centrada en la dificultad técnica de la obra: los fabricantes son los profesionales encargados de realizar técnicamente una pieza de arte, por su dificultad, su cantidad o su urgencia. Los fabricantes, como técnicos especializados o empresas, contribuyen al proyecto del artista desde diferentes ángulos, con un trabajo o maestría, un taller y herramientas especializadas, o una investigación tecnológica o artesanal a medida para materializar su ejecución, tendiendo a crear relaciones duraderas, colaborativas y organizadas en redes de producción del arte contemporáneo.

	DAN BENVENISTE	RUBÉN POLANCO	EKTOR RODRÍGUEZ	ANDONI TRECET	ADAM LOWE
Realizador	++	++	++	++	++
Investigador	++	++	++	++	+++
Promotor	+++	++	-	+	+++
Pedagogo	++	+	-	+	++
Comercializador	+++	+	-	+	+
Consultor artístico	+	+	+	+	+++
Mediador digital	+	-	-	++	+++
Empresario	+	+	-	++	++
Coordinador	+	++	++	++	+++
Asesor técnico	++	++	++	++	++
Conector red	+	+	-	+	+++

Cuadro 8. Comparativa de las funciones del fabricante expresadas por ellos mismos.

Fuente: elaboración propia.



Fotografía 113. Adam Lowe y Rachid Koraichi en la realización de *La Prière de l'Absente* (2014).

Fuente: Factum Arte.

6.2. El fabricante visto por los artistas

Después de tener una visión más clara de la figura del fabricante a través de sus testimonios, vamos a completar su perspectiva con las experiencias e ideas aportadas por los artistas. Primeramente, hay que aclarar la posición del artista contemporáneo como *artista-planner*, porque como dice Germano Celant (2003): «La síntesis unificadora muestra capas que son la condensación de múltiples técnicas y visiones, cuya intensidad y poder comunicativo se deben al coordinador: el *artista-planner*». Es decir, el artista visto como un planificador de técnicas y que admite la necesidad, en muchos casos, de desplazar la producción. Como comenta Celant:

Ahora se empezó a dar valor a la práctica, como proceso separado y complejo, con sus propias reglas y códigos, a través de los cuales el artista inevitablemente se identificaba cada vez más como un diseñador o director, apoyado por un director de obras y sus asistentes.⁵⁰³

Llegados a este punto y antes de seguir con el trabajo de campo, queremos añadir algunas experiencias de artistas relevantes sobre la fabricación de sus obras.

⁵⁰³ CELANT, G. (2003). *Art & Project*. Londres: Patsy Craig.

Destacamos las opiniones de Rachel Whiteread (1963), que trabaja con fabricators desde 1992, con sus famosas obras de vaciados. Al principio comenzó con colaboradores de todo tipo y luego siguió con empresas fabricantes de Europa y América. En sus comentarios se observa cómo el artista empuja a los técnicos hacia sus límites materiales, lo que implica un salto al vacío que debe ser contrarrestado por el pensamiento creativo. Este hecho, comenta Rachel Whiteread, puede traer problemas con los fabricators más técnicos, dada también su exigencia y afán de control del proceso en el trabajo: «Nunca he querido ningún tipo de sugerencia artística de los fabricantes. Solo los utilizo como un medio para hacer que mi visión artística suceda».⁵⁰⁴

Igualmente, la artista Bridget Riley (1931), que trabaja sus cuadros de *op art* junto a fabricators, señala que no necesita nada especial de sus ayudantes, ya que los ha entrenado ella misma y no quiere saber las opiniones de sus asistentes:

Mis asistentes no me dicen lo que piensan, porque no quiero saber sus puntos de vista. Siendo sensatos, saben muy bien que cuando uno está en cualquier tipo de incertidumbre, inevitablemente en la hora de trabajar, uno es extremadamente abierto a la sugestión, y se puede encontrar fácilmente a sí mismo respondiendo a las cosas que uno realmente no quiere responder. Su tolerancia ha sido crucial.⁵⁰⁵

Esta manera de producir, según ella indica, le permite dudar menos y encontrar la perspectiva adecuada para ver y desarrollar su obra, con un desprendimiento mayor, porque según dice:

También es importante el hecho de que me ayudan a establecer la distancia. La forma en que trabajo significa que soy, inevitablemente, mi propio espectador. Dado que el espectador que se ve en mi trabajo es parte de la obra misma, que ayuda en gran manera a ser lo más objetiva posible. Para mí, la distancia a menudo se puede establecer simplemente por ir a otro estudio, o por un intervalo de tiempo, o por el desprendimiento que resulta de no haber pintado un gran dibujo yo misma.⁵⁰⁶

Al mismo tiempo, la artista necesita que su obra no esté hecha mecánicamente, sino que tenga el sello del «hecho a mano». Sus asistentes le comentan que disfrutan del proceso de ejecutarlos: «Nosotros hacemos la parte buena, usted el trabajo duro». La artista reconoce la buena relación que se establece con ellos como buenos amigos, y agradece la libertad que le han dado para «afilar mi enfoque», al liberarse de pequeños

⁵⁰⁴ *Artforum*, octubre (2007).

⁵⁰⁵ *Artforum*, octubre (2007).

⁵⁰⁶ *Artforum*, octubre (2007).

trabajos y posibles desvíos que le han ayudado a enfrentarse más clara y exigentemente con los hechos.

Otro ejemplo lo encontramos en Katharina Fritsch (1956) quien, a finales de la década de 1970, quería transformarse en una pequeña empresa de fabricación, puesto que ella misma había trabajado en una fábrica para pagarse sus estudios. Comenta su caso como una hibridación entre estudio y empresa y señala que cuando se llevan más de 25 años de fabricación es importante evitar convertirse en una máquina de hacer dinero. Su interés se enfoca en mantener una producción de calidad y en contacto con «la existencia poética del artista»⁵⁰⁷, en una fina línea entre imagen y realidad.

Esta relación entre fabricación y arte se manifiesta también en la obra de Chris Burden (1946) y sus construcciones con mecanos. Burden creó una serie de puentes donde fuerza los límites físicos del sistema de construcción con piezas de mecano. Primero empezó comprándolas y, en 2001, comenzó a fabricarlas en colaboración con Fred Hoffman Bellas Artes, con los que realizó las réplicas de las piezas de acero inoxidable. El acero inoxidable se produce en una acería en los Estados Unidos, la estampación y el electropulido, en Los Ángeles, y las esculturas son ensambladas por asistentes en su estudio bajo su directa supervisión.

Muchos artistas que prescinden de un estilo formal y se centran más en la búsqueda de lenguajes apropiados para cada nuevo proyecto, encuentran muy enriquecedora la figura del fabricante. Pues le ayuda a encontrar en relativamente poco tiempo las soluciones técnicas formales, sin que eso afecte a la figura del artista, más centrado en los aspectos emocionales o conceptuales del proyecto. Este es el caso de Carlos Garaicoa⁵⁰⁸, quien asegura: «El proceso con el taller es completamente enriquecedor. Hay que ser muy abierto y creativo. Se parte desde parámetros multidisciplinares».⁵⁰⁹

Durante este tiempo se testan nuevas texturas y materiales, pero también se acuden a maneras artesanales para completar procesos y, en ocasiones, se funden o combinan para lograr el resultado más adecuado, el que se ajusta a la noción que el artista ha defendido desde el principio. De hecho, la conversación es esencial para que en la actualidad se llegue a hacer una obra. Hay momentos en los que el artista se deja

⁵⁰⁷ *Artforum*, octubre (2007).

⁵⁰⁸ ORS, J. «Arco redescubre el taller contemporáneo». *La razón*, 16-2-2013. Véase <http://www.factum-arte.com/lib/kcfinder/upload/files/articles/01.pdf>. Garaicoa tiene muchos proyectos asociados con la ciudad, proyectos producidos por Factum con diferentes soluciones formales. Véase <http://www.factum-arte.com/ind/9/Carlos-Garaicoa> 7.

⁵⁰⁹ ORS, J. (2013). *Op. cit.*

aconsejar; otras veces, tiene las ideas claras y precisas, sabe justo lo que quiere y cómo lo quiere. Entremedias, queda una labor de investigación que da como resultado procesos que puede que también terminen aplicándose en otras obras. «La identidad del artista es suficientemente fuerte para que el público le reconozca. Hay obras que pienso y no ejecuto yo. Pero estoy ahí. Pero la noción de *autoría*, también es importante. Incluso, a algunos artistas les gusta diluirla». Garaicoa añade: «El artista se amolda a sus necesidades. Yo necesitaba ampliar mi campo. Uno va a un lenguaje para culminar una idea».

Para la artista Sherrie Levine (1947), la colaboración con fabricantes y diseñadores es un hecho del que disfruta y con el que busca romper los límites y transgredir las disciplinas:

No creo que sea útil ahora ver la cultura industrial o información cultural como monolítica. Prefiero verlas como un polifónico de voces inconscientes, los cuales pueden estar en desacuerdo unos con otros. Si yo estoy atento a estas voces, tal vez pueda colaborar con ellos para crear algo casi nuevo⁵¹⁰.

El trabajo de una serie de artistas incorpora estos temas sobre la fabricación del arte. Precisamente en esta línea, es significativa la visión de Ai Weiwei (1957), que es especialmente pertinente, puesto que parte del cambio de rol del artista que deja de ser un artesano:

Hoy en día, la concepción de un artista de una obra está más íntimamente relacionada con la producción en masa y el desarrollo industrial y científico, por lo que el método de hacer un trabajo no solo transmite el concepto, sino que es en sí mismo una parte de ella.⁵¹¹

En la práctica artística, Weiwei no piensa la obra como un producto final, sino que toma en cuenta el proceso de desarrollo y cómo las personas involucradas imprimen su carácter, así como los aspectos financieros. En este sentido, considera que es una metodología que abre nuevos modos de expresión, significación y comprensión del arte. Por ello, la figura del artista contemporáneo para Ai Weiwei se centra en producir ideas, dirigir la producción y hacer juicios.

Este enfoque de la creación artística libera al artista de tener que dominar habilidades particulares e introduce nuevos materiales y técnicas —junto con los significados detrás de ellos—, en el llamado *mundo del arte*. Esto apunta a un cambio radical en

⁵¹⁰ *Artforum*, octubre (2007).

⁵¹¹ *Artforum*, octubre (2007).

el estado del arte y los artistas. Como consecuencia de ello, los artistas tienen que aprender a expresar sus ideas a través del proceso, en lugar de a través de las habilidades que crean un resultado particular.⁵¹²



Capturas del vídeo de la pieza *Sunflower Seeds* (2010), Ai Weiwei.

En su libro *Art in the Making*, Glenn Adamson y Julia Bryan-Wilson explican el conocido caso de la obra de *Sunflower Seeds* de Ai Wei Wei, que extendió 100 millones de semillas de girasol de porcelana en el hall de la Tate Modern, en 2010. La obra estaba acompañada de un vídeo⁵¹³ que explicaba su fabricación y que provocó airados comentarios en las redes sociales, por las condiciones de trabajo de sus operarios y las implicaciones políticas de la utilización de fabricantes artesanales. Las pequeñas porcelanas hechas a mano durante dos años permitieron que los visitantes disfrutaran del juego de rastrear e interactuar con ellas. Pero el polvo que se desprendió de estos movimientos fue considerado perjudicial para el público y se prohibió, algo que contrasta con las condiciones de trabajo de los artesanos que ejecutaron la obra.

De igual manera, la obra de Sam Durant (1961) incide en la idea de los productores en sus sillas monobloque de porcelana, que fueron hechas a mano por artesanos en el Estudio Jiao Zhi en Xiamen, China. Los títulos de las obras incluyen los nombres de todos los trabajadores para asegurar que la información nunca se perderá. La obra

⁵¹² *Artforum*, octubre (2007).

⁵¹³ Véase <https://www.youtube.com/watch?v=YPTFI6VIQZM> (consultado el 4-3-2017).

contiene un juego simbólico sobre la fabricación en masa y la elitista, la relación entre su autor y sus fabricantes, entre arte y diseño.



Fotografía 114. *Unique Mono-Block Resin Chair* (2006), Sam Durant; construidas en Jiao Zhi Studio, Xiamen, China; producidas por Ye Xing You y Du Wei Dong junto con los artesanos Xu Liang Jian y Xu Zhi Hong.

Fuente: Joshua White.

Algunos artistas utilizan el trabajo contratado en arte como tema central de la producción de arte contemporáneo, entre ellos Santiago Sierra (1966), que ha desarrollado buena parte de su obra en esta dirección. Como ha hecho también la artista mejicana Margarita Cabrera⁵¹⁴, por ejemplo, en su obra *Pulso y Martillo* (2011), en la que se ha dedicado a los problemas de la fabricación y la ética de la subcontratación. Igualmente, es pertinente el caso del artista Andrew Grassie⁵¹⁵, que utiliza la idea para un juego de resignificación en su serie *Fabricación*, en la que toma como motivos pictóricos las empresas de fabricación de arte como modelos estéticos y conceptuales.

Estas visiones sobre la figura del fabricante de arte enmarcan y dirigen nuestro trabajo de campo para centrarnos específicamente en la relación con el artista, los procesos de trabajo y el estatus que el artista da a su colaborador. Para ello hemos aplicado el mismo

⁵¹⁴ ADAMSON, G. y BRYAN-WILSON, J. (2016). *Art in the Making: Artists and their Materials from the Studio to Crowdsourcing*. Londres: Thames and Hudson.

⁵¹⁵ GRASSIE, A. *Fabricación*, en Johnen Galerie, Berlín. De febrero de 2016-2020. Véase <http://moussmagazine.it/andrew-grassie-johnen-galerie-2016/> (consultado el 26-7-2016).

cuestionario cualitativo utilizado anteriormente, manteniendo la misma estructura y los mismos temas.

En general, los artistas han demostrado un claro interés por aportar transparencia a un asunto a veces opaco y delicado de abordar, por sus implicaciones comerciales o de imagen. Hemos de resaltar sin embargo que alguno ha declinado su participación, lo que demuestra las dificultades reales de acceder a este tipo de información.

Los artistas participantes poseen diferentes perspectivas por sus trayectorias y experiencias. En unos casos, están ligados al mercado internacional y a producciones ambiciosas, y en otros, sus carreras y procesos se suscriben a ámbitos de influencia y procesos más emergentes, pero todos ellos tienen una especial relación con el mundo de la producción diferida. De hecho, todos han trabajado con algunos de los fabricantes anteriormente estudiados, por lo que están implicados en diferente nivel con este modo de producción artística

Como ya dijimos, aunque no hemos querido emparejar rígidamente a los artistas con sus productores, pues esto podría ofrecernos una visión demasiado centrada en los proyectos y menos enfocada sobre la figura de colaborador técnico, todos los artistas están relacionados directamente con los técnicos analizados, lo que crea un círculo de información y red de experiencias que nos puede ofrecer una idea lo suficientemente completa de sus interacciones.

Los artistas que se han analizado para nuestra investigación sobre la figura del fabricante son, por este orden:

- **Jan Hendrix.** Artista internacional ligado a la edición, la producción con fabricante y con un estudio propio multidisciplinar.
- **Manuel Franquelo.** Artista relevante, muy ligado a la investigación tecnológica y cofundador de Factum Arte.
- **Michael Petry.** Artista internacional especialista en obras producidas en talleres y, sobre todo, crítico que ha analizado la producción subsidiaria.
- **Jacobo Castellano.** Artista relevante de reconocida trayectoria en escultura e instalación, pero también ligado a la producción experimental de obra gráfica.

6.2.1. El fabricante visto por Jan Hendrix



Fotografía 115. Jan Hendrix trabajando en una de sus obras.

Fuente: César Flores.

Jan Hendrix inicio su carrera artística como grabador⁵¹⁶. Sus procesos de trabajo parten del dibujo como eje vertebrador de su obra y se expanden hacia disciplinas y enfoques híbridos. Su obra evoluciona paulatinamente hacia el trabajo con el espacio, concretándose en la obra escultórica que se amplía hacia a una estrecha colaboración en proyectos arquitectónicos⁵¹⁷. Su reconocimiento internacional⁵¹⁸ le ha llevado a participar en exposiciones por todo el mundo y su obra está presente en grandes colecciones. Mediante la síntesis y la abstracción, genera motivos gráficos con los que traduce el dibujo a la gráfica y de ahí al papel, el metal o la arquitectura⁵¹⁹.

⁵¹⁶ Ingresa como alumno en el Atelier 63, de la ciudad de Haarlem (1968-1969), donde lo introducen en una visión más multidisciplinar del arte. Mientras prosigue sus estudios, entra en la imprenta Smeets, en la ciudad de Weert, para aprender el oficio de impresor de pruebas. Entre 1971-1975, continúa sus estudios de maestría en la Jan van Eyck Academie, donde se enfoca hacia la gráfica. Véase <http://janhendrix.com.mx/2016/es/cv/> (consultado el 18-1-2017).

⁵¹⁷ Proyectos de arquitectura como Hotel Habita (con Enrique Norten y Bernardo Gómez Pimienta); la fachada de la Rectoría de la UAM Ixtapalapa (con Alberto García Lascrain); la fachada de Centro de Diseño, Cine y Televisión (con Salvador Arroyo, Alejandro Hernández y Juan Carlos Tello), y el techo/caja de luz del Centro Cultural del Fondo de Cultura Económica (con Teodoro González de León). Véase <http://janhendrix.com.mx/2016/es/proyectos/> (consultado el 18-1-2017).

⁵¹⁸ Exposiciones individuales en el Bonnefanten Museum (Maastricht); el Museo de Arte Moderno de México, DF, los Archivos Imperiales de la Ciudad Prohibida (Pekín); el Tropenmuseum (Ámsterdam); el Museo de Arte Contemporáneo de Oaxaca; la Calcografía Nacional de la Real Academia de San Fernando (Madrid) y el Irish Museum of Modern Art (Dublín).

⁵¹⁹ BENÍTEZ, I. *The Qatar Drawings*. Véase <http://www.revistadearte.com/2010/09/07/las-obras-de-jan-hendrix-en-el-museo-del-grabado-espanol-contemporaneo/> (consultado el 24-1-2017).

Para nosotros es especialmente interesante su generosa colaboración en nuestra investigación, pues representa la transformación de los procesos de trabajo desde una obra intimista, centrada en el grabado y el trabajo individual hacia procesos colectivos, que exigen la colaboración con equipos interdisciplinarios. Este proceso culmina en su exposición *The We of Me*, en 2013, en la que plantea directamente su trabajo en colaboración con estas palabras:

Y es este colectivo, *The We of Me*, el que hace que todo llegue a existir, a través de la persistencia de un pequeño grupo de jóvenes profesionales solidarios que se dedican a descubrir cómo construir lo inconstruible.⁵²⁰

Por tanto, su visión del fabricator se basa en la experiencia y la valoración del trabajo no como un puro encargo, sino integrado en el diálogo, el debate y la aportación que enriquece un proceso de producción complejo que incide directamente sobre la artísticidad de la pieza.

Cuando comencé a colaborar en proyectos de arquitectura, a un tamaño mayor, con toda la problemática de exterior-interior, la imagen y materiales nuevos, mi obra se volvió cada vez más una especie de esfuerzo colectivo.⁵²¹

En su web lo explica con estas expresivas palabras: «Es decir, expandir el yo del artista a ser el nosotros del equipo, y a la vez hacer uso de procesos industriales que han sido y son a veces muy complejos».⁵²²



Fotografía 116. Jan Hendrix (izq.) con fabricators de la empresa Zahner.

Fuente: Zahner.

⁵²⁰ Texto del artista de su exposición *The We of Me*.

⁵²¹ Véase <http://rancholasvoces.blogspot.com.es/2015/09/artes-plasticas-mexico-exponen-jan.html> (consultado el 18-11-2017).

⁵²² Véase <http://janhendrix.com.mx/2016/es/estudio/> (consultado el 18-1-2017).

6.2.1.1. Respecto al artista

Uno de los aspectos cruciales para Jan Hendrix en el trabajo con sus colaboradores técnicos es la calidad de la comunicación entre ambos. Su formación dentro de la estampación y el grabado le inicia en la importancia de la transmisión y el diálogo con editores y estampadores.

Características. Esto le ha llevado paulatinamente a dar más espacio a la relación y el diálogo con ayudantes de todo tipo, con lo cual la manera de comunicarse cobra gran protagonismo. Para nuestro artista es muy importante cómo percibe la calidad de la comunicación con sus colaboradores, que trasciende el mero intercambio de directrices o pautas.

Hay una relación de trabajo, de mucha química, de entenderse, mucho entendimiento, pero sin palabras. No es tan fácil; en todos mis procesos de trabajo siempre ha sido el factor más importante; hay gente que tiene una capacidad técnica brillante, pero no tienen la capacidad de entender lo que quiere el otro.⁵²³

Para el artista, el modo de comunicar las ideas es una de las fases más sensibles dentro del proyecto. Destaca la manera en que es escuchado más allá de lo técnico y profesional, ya que cree que no puede explicarse con toda claridad, pues, aunque tenga las ideas claras, ha de contrastarlas para poder llevarlas a la práctica, y encontrar la forma de implementarlas:

El artista generalmente no tiene claro cómo quiere su proyecto, su manera de comunicar está *manca*; es complicado, es medio incompleto y depende mucho de hasta qué grado la relación se entiende sin demasiadas palabras.

La cercanía entre las dos partes y las percepciones emocionales crean la atmósfera necesaria para trabajar:

Con la gente con quien trabajo tengo una relación de hermanos, de amigos, de muchas discusiones sobre muchas cosas, de la colaboración en medio, en el centro de la relación, la discusión, la plática.

Es una necesidad de comunicar con un grado de flexibilidad y profundidad para ir redefiniendo el problema desde el punto de vista del fabricante, sin desvirtuarlo. Así explica la relación con los técnicos:

⁵²³ Todas las citas textuales que no están referenciadas son de la entrevista realizada con el artista el 15-5-2016.

Depende mucho de lo cuadrado que sea un técnico para ver si entiende lo que quiere el artista, los que dicen que van a producir trabajos de artista que sepan en qué están metidos. No es un trabajo tan fácil trabajar con un creativo, y que tú tienes que amarrarla y tienes que decir, esto se va hacer de esta manera y esto es lo que se puede hacer, no es nada fácil.

Es muy interesante la anécdota que cuenta Jan para ilustrar la riqueza de este tipo de relación. Narra el caso en que, en unas conversaciones entre artista y técnico, este último entiende mal las explicaciones del autor, pero al hacerlo da una versión mejorada de la que proponía el artista. Con esto pretendía expresar cómo en la interacción de ambos mundos se encuentran soluciones y propuestas inesperadas. Pero respecto a la incertidumbre de la experimentación, cree que se debe generar en las fases iniciales del proyecto, porque luego en la producción ya no hay tiempo para pruebas.

Problemas. Los más frecuentes los percibe en la concepción desigual de los tiempos, ya que la diferencia estriba en que el fabricante trabaja con varios encargos a la vez y el artista considera su proyecto como único, por lo que acumula más tensión que el fabricante.

También suele haber dificultades financieras que surgen de una mala presupuestación de tareas menores, «todo lo que se manda hacer se debe cobrar». Este aspecto es una de las causas más generales que destruyen las relaciones entre colaboradores técnicos y artistas.

El otro puede ser financiero, que puede costar buenas relaciones de trabajo. Hay que tener mucho cuidado con eso, pues es una cosa muy importante. Uno tiene que ser consciente de que todo lo que se manda hacer hay que..., es un conflicto bastante común, lo oigo por todos lados y es juntamente el que hay que estar cuidando muchísimo.

Los problemas de acabado, según Hendrix, también influyen, puesto que el concepto de perfección de ambos suele ser diferente; el artista suele tener un concepto más refinado y el fabricante, menos, aunque también ha vivido el caso inverso:

El concepto de perfección en el caso de artista y productor es diferente, lo que puede ser un conflicto grande. Puede ser al revés, que el productor es tan perfeccionista que el artista se desespera, pero en general es al revés, el artista, que exige más y el productor que dice ya basta, así lo he terminado.

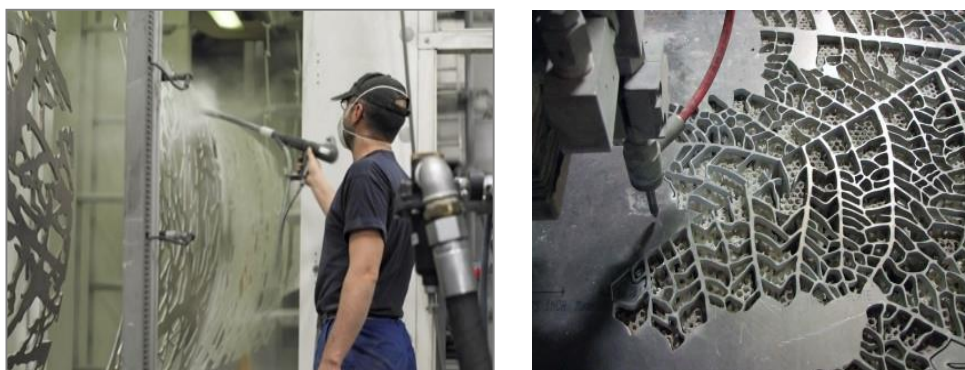
Además de estos problemas específicos, Hendrix destaca las implicaciones que se deducen de este cambio de modos de producción: sus implicaciones en el precio de la obra, el mercado al que llegan las obras y el cambio de la escala económica. Todo esto

hace que esta modalidad de producción quede limitada a artistas que tienen ya una cartera de clientes más o menos amplia:

En resumidas cuentas creo que esto se está haciendo hoy como un proceso interesante, que se está abriendo cada vez más al alcance del artista, sin perder de vista, a veces, el costo tan alto que implica trabajar de esta manera.

Resalta el hecho de que el artista no pierda su preeminencia respecto a las decisiones, pero puede llegar a disminuirla en determinadas cuestiones, relacionadas con la viabilidad técnica:

Es una especie de diálogo, de discusión sobre el qué hacer, y también una confianza que se deposita entre dos factores que son, por un lado, muy personal, es muy delicado, y también tiene la última palabra el artista, pero la tiene o no la tiene.



Fotografía 117. Izq.: fabricante con *Espiral* (2008), Jan Hendrix. *Fuente:* Factum Arte.

Dcha: proceso de fresado. *Fuente:* Zahner.

6.2.1.2. Respecto a los procesos técnicos

La creciente demanda de encargos y el interés de Hendrix por el trabajo colaborativo le ha llevado hacia los desarrollos tecnológicos y la interdisciplinariedad. Hendrix nos explica el cambio que ha supuesto la producción de sus trabajos cuando ha empezado a trabajar con fabricators:

En los últimos años, el lugar del artista ha cambiado. Ha pasado del estudio al cuarto de hotel y el aeropuerto. Hay que moverse porque existen pocos talleres buenos.⁵²⁴

Conocimiento técnico del artista. Para Hendrix es muy importante informarse en profundidad de las técnicas que se van a plantear en la producción, ya que interviene en los procesos y propone alternativas que los propios fabricators no había tenido en

⁵²⁴ ORS, J. (2013). *Op. cit.*

cuenta; en definitiva, el trabajo con el fabricante se convierte en una modalidad de *partners* que explica del siguiente modo.

... en mi caso, soy muy curioso, quiero saber cómo está hecho cada detalle de lo que se está produciendo, y justamente este conocimiento me conduce también a aportar soluciones que ni en el mismo taller pensaban, hay una visión diferente... Se vuelve un diálogo, es un trabajo en conjunto, colectivo, en el cual existe un cliente y un taller, [...] se vuelven como colaboradores del proyecto, una especie de cómplices del proyecto.

Como se percibe, insiste en una labor de equipo colaborativo y experimenta el proceso técnico como una parte importante de la creación de la obra:

La unión hace la fuerza. Hay un proceso creativo que es el que tiene que definir el resultado final. No es la orden de un artista hacia un taller. Todo lo que sucede en el proceso enriquece la obra. Además, hay sorpresas. El mayor gusto es acabar la obra⁵²⁵.

Innovación técnica. Según Hendrix, la innovación debe aportar a la pieza, pero, en el proceso, no es importante de por sí:

Lo técnicamente novedoso tiene que aportar a la pieza, al esplendor de la obra. Lo técnicamente novedoso tiene que ser un factor que aporte a la calidad de la pieza.

Metodología. El proceso técnico en el caso de Hendrix está condicionado por la estructura específica de sus talleres, donde la idea pasa por un equipo propio de desarrolladores y especialistas antes de llegar al fabricante, cosa que mejora mucho la adaptación de la idea para su producción. Jan concreta las fases de trabajo de un proyecto tipo en las siguientes:

- Fase para la idea.
- Fase para bocetos, modelos, maquetas.
- Fase de proceso digital.
- Fase de discusiones sobre materiales, alcances y escala.
- Fase de presupuestos y costos.
- Fase de retrabajo de la imagen.

⁵²⁵ ORS, J. (2013). *Op. cit.*

- Fase de aplicación en procesos digitales.
- Fase de producción en el material elegido.

De estas fases, la que incluye la definición de los costos es la que hace que la idea se adapte o modifique. En estos estudios, es fundamental Hendrix la contextualización del proyecto en sus líneas más concretas: para quién, para dónde, esto define y materializa totalmente el proyecto hasta llegar a la pregunta ¿quién lo puede hacer, quién lo puede hacer mejor? Es ahí donde se inicia la relación con el fabricante.

Entonces ya viene la pregunta: ¿quién lo puede hacer?, ¿es local? Aquí en México, no, en España, no. ¿Dónde, quien y cuánto cuesta? Una serie de preguntas de tipo práctico. [...] Todo esto influye, influye en quién lo puede hacer mejor, quién lo puede hacer mejor que mejor. ¿Podemos experimentar un tiempo, podemos probar algo más o ya está todo decidido? Tenemos que jugar con el *deadline*, un proyecto que hay que entregar.

Documentación. La que se genera durante el proyecto no es importante para el artista como para la investigación posterior de especialistas o historiadores. El artista no volverá a crear un proyecto con las mismas especificaciones, aunque el fabricante sí lo podría utilizar como promoción y, si fuera notable, podría funcionar como reclamo para más proyectos.

Para Hendrix la incertidumbre en los proyectos se debe limitar a la fase experimentación y pruebas, y evitar que pase a las fases propias de producción. De hecho, el papel de las galerías debería ser ese, en este caso, porque hay una parte financiera que es mejor que el artista esté involucrado lo menos posible.

El taller. Para comprender la relación y la visión que del fabricante tiene Jan Hendrix, es necesario entender la manera de trabajar y la concepción y organización de su estudio. Hendrix, en la actualidad, ha escindido su estudio en dos diferenciados:

El ambiente del taller es distinto hoy en día. No es exactamente un taller de artista, ni el estudio de un arquitecto, y tampoco un estudio de diseño. Se ha vuelto un espacio para poner a prueba prototipos no definidos y a pequeña escala, un lugar donde se estudian imposibilidades.

En el primero ha conservado el trabajo libre de un artista; es donde produce una obra sin ataduras, ligada principalmente al dibujo, los bocetos, la investigación documental y la construcción de maquetas. En este espacio se concentra el trabajo clásico de artista,

desligado del mundo, intimista y ensimismado. Aquí, las obras no están nunca acabadas son pruebas o errores.

El segundo estudio, diferenciado en su web como Hendrix + Studio⁵²⁶, es un lugar de discusión y desarrollo, compuesto por especialistas de diferentes áreas de conocimiento y de las artes, que ponen a prueba el trabajo realizado en el primer espacio. Las aportaciones se hacen desde diferentes disciplinas: «Hay un diseñador industrial, un arquitecto, tres artistas y un editor de libros». De aquí surge un proyecto más ordenado y dirigido hacia la producción y el desarrollo de las ideas del primer estudio. Una vez que las ideas han cuajado, se inicia el proceso de contextualización del en una obra concreta: «¿para dónde es, para cuándo es y quién lo puede hacer?».

La [fase] interdisciplinar, entre ellos, esa es la que me importa, esa es una parte de mi trabajo; la otra parte es mi propio estudio, lleno de maquetas donde no se produce nada terminado, todo se hace como una serie de ensayos.

Esta organización deriva del ingreso paulatino del artista en una fórmula de colaboración contemporánea con fabricators. Jan Hendrix ha entendido que, para poder trabajar dentro de la dinámica de producción con fabricators, tiene que preservar su trabajo como artista fuera del alcance de la *maquinaria* necesaria para poder producir a un nivel industrial que alcance los ambiciosos proyectos a los que un artista contemporáneo aspira, por lo que tienen que atravesar inequívocamente el trabajo colaborativo y de equipo.

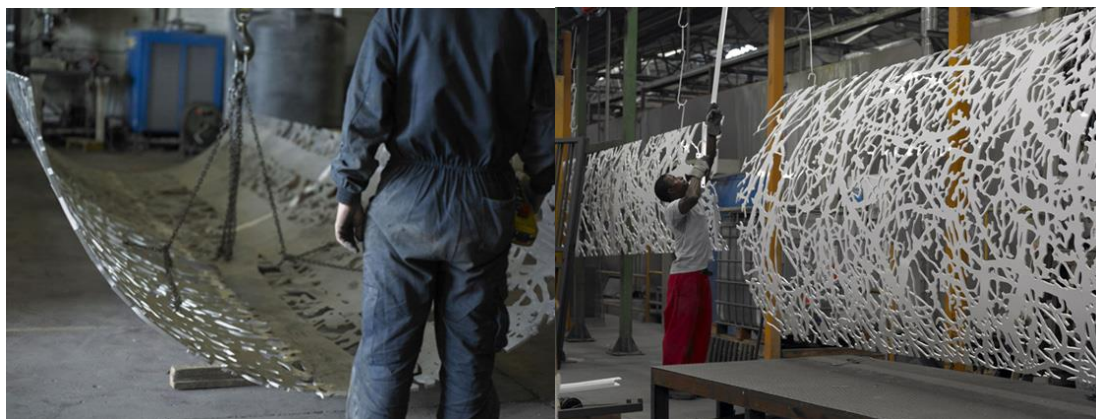
Se ha convertido en un sitio de investigación, de ingeniería, de escalas, de maquetas, de modelos, de todo tipo de pruebas y un directorio bueno, con los contactos de la gente con la que puedo trabajar.⁵²⁷

La red de contactos. Para Jan esta conexión entre diferentes talleres es fundamental:

La red es esencial. Desde el punto de vista del artista también tiene que tener su propia red. Hay una subred que está en manos del productor. Yo tengo una que está conectada con distintos talleres, que es la mía, es mi libreta de direcciones y teléfonos y tiempos y luego a partir de esto, cada uno de ellos tiene la suya, puede ser que se crucen; por ejemplo, si estoy trabajando con acero inoxidable puede que ser que Factum o Kansas tengan el mismo proveedor de acero inoxidable, es una especie de subred, es la parte técnica.

⁵²⁶ Véase <http://janhendrix.com.mx/2016/es/proyectos/> (consultado el 25-1-2017).

⁵²⁷ Entrevista en la televisión mejicana. Véase <http://rancholasvoces.blogspot.com.es/2015/09/artes-plasticas-mexico-exponen-jan.html> (consultado el 11-1-2016).



Fotografía 118. Fabricators con la obra *Puebla* (2009) y *Espiral* (2008), Jan Hendrix.

Fuente: Factum Arte.



De arriba abajo y de izquierda a derecha: el grabado *Qatar drawings* (2010); *Escultura Espiral* (2008); maqueta y boceto digital de Student Center Education City (2008-2010), en Doha, Qatar; torre y muros en metal recortado y horneado con cerámica blanca para el patio central; producción de Zahner y la obra acabada.

Con estas imágenes queremos ilustrar la evolución sufrida por las producciones de las obras de Jan Hendrix, que inicia su carrera como grabador y en la actualidad participa en proyectos arquitectónicos. En las fotos vemos uno de los proyectos más ambiciosos en los que ha participado, en Doha Qatar, interviniendo en un patio interior del Student Center Education City, del arquitecto mejicano Ricardo Legorreta Vilchis (1931-2011).

6.2.1.3. Respecto al estatus del fabricante y su terminología

Para Jan Hendrix la figura del fabricante es fundamental para la producción de proyectos artísticos en el siglo XXI.

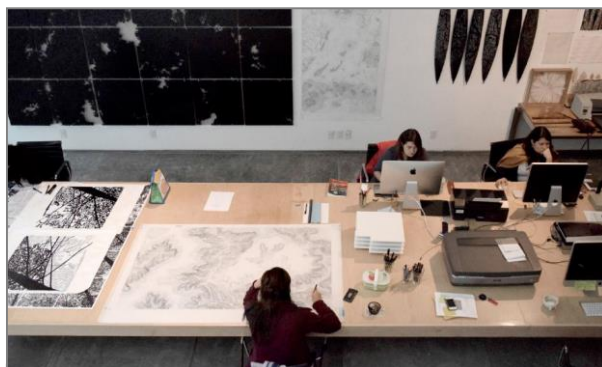
Reconocimiento. Cree necesario este reconocimiento de los fabricantes, pero creando su propio espacio, su propio sector. No considera positiva una guerra de protagonismo entre artistas y productores, pues esto redundaría en un mayor *vedetismo*, y crear ruido que no es beneficioso para el mundo del arte. En cambio, sí cree que los fabricantes necesitan tener un espacio propio para comunicar sus innovaciones, una asociación o un lugar de encuentro entre ellos y los artistas. Por ello, invita a los artistas a la humildad: «Volver al taller de gráfica un poco más modesto, una cierta modestia».

Visibilidad. El propio fabricante es quien la crea en sus webs, con piezas que le dan prestigio por su resultado final, aunque no suelen aparecer en las exposiciones. Sin embargo, sobresale la información y visibilidad que Jan Hendrix otorga a sus colaboradores directos en su página web bajo el nombre de Hendrix + Studio.

Confidencialidad. Hendrix comenta que es muy importante y muy delicado tratarlo y no crear *celos* profesionales entre un taller y otro.

La terminología. Considera que el término más fiel es el de *productor*, e introduce el de *artista-productor* o *maestro-productor*, opina que no es adecuada la etiqueta *maker*, pues contiene un matiz algo más trascendente. En su web los denomina «equipo ampliado» o aliados:

«Equipo ampliado»: empresas y creativos con los que colaboro de manera recurrente, con el objetivo de crear y producir proyectos con un alto grado de complejidad.⁵²⁸



Fotografía 119. Vista general del Hendrix + Studio.
(Fuente: web de Jan Hendrix).

⁵²⁸ Véase <http://janhendrix.com.mx/2016/es/aliados/> (consultado el 18-1-2016).

6.2.2. El fabricante visto por Manuel Franquelo



Fotografía 120. Manuel Franquelo durante su trabajo con fotogrametría.

Fuente: Factum Arte.

Manuel Franquelo (1953) es uno de los artistas más importantes del fotorrealismo⁵²⁹. Sus obras están en algunas de las colecciones más prestigiosas⁵³⁰ del mundo y fue fundador⁵³¹, junto a Adam Lowe, de la empresa de fabricación de arte y conservación Factum Arte.

Su carrera artística está caracterizada por la investigación de procedimientos asociados a la alta tecnología⁵³², con los que ha desarrollado proyectos innovadores dentro del arte⁵³³, y a la conservación, como los facsímiles de las cuevas de Altamira⁵³⁴, la tumba

⁵²⁹ En 1997 recibe el Tomita Prize Grant Borrada de Trustee, Tokio, Japón.

⁵³⁰ Calcografía Nacional; Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, Madrid; Fundación BBVA, Madrid; Museo Electrográfico de Cuenca; Museo de Arte Contemporáneo de Madrid; The Royal Photographic Society, Bath; Falmouth Municipal Buildings, The Moor, Falmouth; Reino Unido, The Nagasaki Prefectural Art Museum, Nagasaki, Japón; Colección Ignacio Batarrita, Vizcaya; Colección Lord Tristan Garel-Jones, Londres, Reino Unido; Colección Juan Abelló, Madrid; Colección Arango, Madrid; Colección Lord Jeffrey Archer, Londres; Colección Conde de Godó, Barcelona; Colección Thornton, Londres; Colección Fernando Guereta, Madrid; Colección Stoneman Graphic, Londres; Colección Ana Vallés, Fundación Sorigué, Lérida; Colección Isaac Querub, Madrid; Colección Paula Crown, Chicago.

⁵³¹ Es fundador y director de Factum, centro de investigación de proyectos digitales para la conservación y el arte contemporáneo, actividad en la que permanece hasta el año 2006, y donde desarrolla y ejecuta la dirección técnica y artística de algunos importantes proyectos.

⁵³² Creación del escáner Lucida.

⁵³³ En sus últimos trabajos utiliza una novedosa técnica de combinación fotográfica. Véase <http://www.factum-arte.com/pag/108/Composite-Photography> (consultado el 18-1-2017).

⁵³⁴ Un sistema informatizado de talla digital para la reproducción fiel del relieve con el fin de realizar una réplica facsímil de las cuevas de Altamira, Madrid y Museo de Altamira, Santander.

de Seti ⁵³⁵ o la Dama de Elche⁵³⁶. También destaca en la innovación en el campo del grabado⁵³⁷, fue Premio Nacional de Grabado en el año 2000 y responsable del desarrollo del gabinete de stampa digital en la Calcografía Nacional.

Su obra se ha ido desplazando desde las posiciones clásicas de la pintura hiperrealista hasta la fotogrametría⁵³⁸ o la instalación⁵³⁹, recorriendo los diferentes modelos de producción tradicional y la más sofisticada tecnología. En su deseo de reconstruir la realidad, sus procesos le orientan hacia la frontera entre el arte y la ciencia.

En su dilatada experiencia se integran⁵⁴⁰ y unifican los puntos de vista del artista y del fabricante, pues ha trabajado en ambos papeles, abordando en profundidad las problemáticas en la creación de la obra, la investigación tecnológica y la construcción de las herramientas necesarias para su ejecución. Estos son los cometidos que podemos considerar para nuestra investigación:

- *Fabricator*. Ha producido proyectos para artistas preminentes como Anish Kapoor y su *Aluminium Mountain* (2002)⁵⁴¹, así como para el mundo de la conservación⁵⁴².

⁵³⁵ La réplica facsímil de la Tumba de Seti. Véase <http://www.factum-arte.com/pag/30/Facsimile-of-a-section-of-the-burial-chamber-from-the-tomb-of-SETI-I> (consultado el 18-1-2017) y Servicio de Antigüedades de Egipto: la réplica facsímil de la tumba de Tutmosis III, National Gallery Washington, DC. Véase <http://www.factum-arte.com/pag/31/Facsimile-of-the-Tomb-of-Thutmose-III> (consultado el 18-1-2017).

⁵³⁶ La réplica facsímil de la Dama de Elche. Véase <http://www.factum-arte.com/pag/47/Facsimile-of-the-Dama-De-Elche> (consultado el 18-01-2017).

⁵³⁷ Experiencias del Centro I+D de la Stampa Digital de la Calcografía Nacional de la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, Madrid, Premio Nacional de Grabado.

⁵³⁸ Fotogrametría: técnica para obtener mapas y planos de grandes extensiones de terreno por medio de la fotografía aérea.

⁵³⁹ *Palimpsest* y *Palyndrome* (2011). Véase <https://vimeo.com/23861491> (consultado el 18-1-2017). La instalación de arte *Preacher and Chorus*, de Manuel Franquelo, que fue mostrada en 1999 como parte de la exposición *The Technodigital Sublime*, en Central Fine Art Gallery de Nueva York, Estados Unidos. Una segunda versión fue puesta en servicio y mostrada en 2000, en la exposición *N01se*, Kettle's Yard, el Museo Whipple y el Welcome Institute, en Cambridge, Reino Unido. Véase <https://vimeo.com/160220727>.

⁵⁴⁰ El doctorando fue alumno de Manuel Franquelo en la academia Artium Arte y ha manteniendo una relación intermitente. Toda la información de este capítulo está basada en una entrevista realizada en Villanueva del Pardillo el día 12-5-2016.

⁵⁴¹ *Aluminium Mountain* de Anish Kapoor, 2002. Encargo de la ciudad de Malmö, Suecia. Basándose en los dibujos originales de Anish Kapoor, Factum Arte produjo digitalmente diferentes contornos para cada una de las 120 capas de aluminio. Mediante la técnica de chorros de agua se cortaron láminas de aluminio de 2 cm de grosor y se montaron sobre una estructura interna. La escultura tiene una forma independiente externa y una forma independiente interna, por lo que su fabricación requirió ingeniería precisa.

⁵⁴² Dama de Elche, Altamira, Tragacanto. En los últimos 5 años, Manuel ha estado involucrado en el diseño, programación y producción del escáner Lucida 3D, para su uso en digitalización en alta resolución de la superficie de objetos con relieve y pinturas.

- *Artista*⁵⁴³. Como autor ha encargado la producción de su obra, tanto en la edición de grabado como la fotográfica, a empresas de fabricación⁵⁴⁴ de arte, como la propio Factum Arte.
- *Ingeniero*⁵⁴⁵. Como hemos dicho diseña y construye sus propias herramientas para producir su obra⁵⁴⁶. Ha diseñado *hardware* y *software* para la conservación del patrimonio en colaboración con la empresa Factum Arte: el escáner Lucida. Durante esta investigación su curiosidad le llevó a la fotogrametría y la óptica.
- *Director empresa de producción*. Entre 2001 y 2006 dirige, junto a Adam Lowe, la empresa Factum Arte, con lo que adquiere una visión más amplia del mundo de la producción a un nivel más estratégico.

Esta variedad de experiencias le da una perspectiva excepcional y singular para entender el mundo del fabricante, ya que ha ejercido, desde el inicio de su carrera, como su propio fabricante⁵⁴⁷, y ha sido testigo de los avances técnicos aplicados al mundo del arte. Además, fue profesor de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid entre 2000-2002.

⁵⁴³ Actualmente en la galería Marlborough. Véase <http://www.galeriamarlborough.com/artistas-ficha.php?url=manuel-franquelo> (consultado el 18-1-2017).

⁵⁴⁴ Estas obras se realizan utilizando un método de alineado de los distintos planos focales que comprimen la ilusión de profundidad en un plano horizontal. Se imprimen en pigmentos en múltiples capas sobre gesso.

⁵⁴⁵ Donde desarrolla y ejecuta la dirección técnica y artística de algunos importantes proyectos entre los que se encuentran: la réplica facsímil de la tumba de Seti I, para el Servicio de Antigüedades de Egipto; la réplica facsímil de la tumba de Tutmosis III, para la National Gallery de Washington, EE. UU. y la réplica facsímil de la Dama de Elche, para MARQ, Alicante. Es comisario y participa en la exposición *Impresiones, Experiencias del Centro I+D de la Estampa Digital de la Calcografía Nacional de la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando*, Madrid.

⁵⁴⁶ Aerógrafos, máquinas de puntear, *software*, escáner.

⁵⁴⁷ Estudia ingeniería. Y es quizás en tal sentido en el que Lowe afirma que el trabajo actual de nuestro artista viene a desdibujar las fronteras tanto entre realidad y representación, como entre los propios códigos fotográfico y pictórico.



Fotografía 121. Manuel Franquelo retocando el facsímil de la Dama de Elche con un aerógrafo digital diseñado y fabricado por él mismo.⁵⁴⁸

6.2.2.1. Respecto al artista

Para entender la relación del fabricator con el artista, en su verdadera profundidad, Manuel Franquelo ve imprescindible entender el cambio de paradigma de la figura del artista en el siglo XXI —el post-artista⁵⁴⁹— como un gestor simbólico⁵⁵⁰. La tarea del *post-artista* consistiría en acumular prestigio y aura, y no en producir obra; su labor productiva se desplaza a un plano secundario, y por lo tanto es externalizable, por lo que para ello debe contar con el fabricator.

Características. En realidad, comenta Franquelo, se produce una diferencia de criterio entre el artista y el fabricator, ambos poseen un concepto de artista diferente, ya que este debe centrarse más en los valores simbólicos y en la producción de aura. Al post-artista, en general, el proceso en sí de producción de la obra y su acabado le interesa solo si encaja en su estrategia de acumulación de capital simbólico. En cambio, algunos fabricators estarían todavía valorando al artista por los conocimientos técnicos más propios del siglo XIX. En sus propias palabras:

Ees el artista el que sabe de qué va esto, aunque tiene algunos temas tabú e inseguridad, pero otros lo tienen claro y meridiano.⁵⁵¹

⁵⁴⁸ Véase <http://www.factum-arte.com/pag/47/Facsimile-of-the-Dama-De-Elche> (consultado el 18-1-2017).

⁵⁴⁹ Concepto al que se refiere Manuel Zamora en su obra *Escritos sobre post-arte* (2004).

⁵⁵⁰ *Gestor simbólico* es un concepto definido por el profesor Ricardo Horcajada en el libro *El artista individualista*, y se refiere a un concepto amplificado de las funciones de un artista, fuera de su actividad de construir objetos.

⁵⁵¹ Todas las citas textuales de este capítulo están basadas en una entrevista realizada en Villanueva del Pardillo el día 12-5-2016.

Conocimientos técnicos del artista. Algunos fabricantes tienden a desvalorizar la figura del artista por sus carencias técnicas y su desentendimiento de los detalles de la producción de su propia obra. El fabricante debe entender, por lo menos mínimamente, la manera de funcionamiento del mundo del arte para poder dar valor a la idea del artista e implicarse lo más posible en su realización: «... tener claro que el artista está construyendo su aura, lo que se compra y vende es eso...».

Problemas. Los más frecuentes pueden surgir y vienen dados por la capacidad presupuestaria del artista para hacer frente al proyecto y por cómo eso puede afectar a la naturaleza de la obra:

El artista llega con una idea, como llega un niño que dice «quiero esto», sin saber si es posible o no, solo valorando la capacidad de transmisión simbólica que tiene. El fabricante debe dimensionar financieramente y dar alternativas técnicas y presupuestarias.

Relevancia del artista. Este es un tema primordial para Franquelo, pues va a definir la seguridad del artista y su confianza en el proceso de ejecución; en este caso, tendrá menos problemas para dar más transparencia al proceso de producción. Como afirma Franquelo: «Su capital simbólico es mayor que un artista que empieza que no ha acumulado suficiente capital simbólico». Y continúa:

Para que funcione el mundo del arte, todos los roles son necesarios; también es necesario que existan grandes firmas para que puedan activar un presupuesto suficientemente importante y produzcan obras de arte innovadoras o espectaculares para dinamizar el mundo del arte y su presencia en la sociedad.

En esta relación la jerarquía es importante, ya que el artista es el cliente y promotor de la idea:

El fabricante tiene que ponerse por debajo del artista para que este no le tenga miedo. Lo que quiere es que su cliente este cómodo seguro y contento. Le tienes que dorar la píldora.

Para Manuel Franquelo es importante que el fabricante no se manifieste como un artista, pues puede hacer desconfiar. En muchas ocasiones, el artista está confundido o convive con muchas contradicciones, y desconfía de su derecho como gestor simbólico a encargar la producción de su pieza.

Que conozca las necesidades del arte contemporáneo, pero que no muestre al artista competitividad. Hay muchas fórmulas, siempre que el fabricante quede por debajo del

artista. Cliente-proveedor, artista-asistente, maestro-discípulo, padre-hijo, artista consagrado-artista emergente...

Para Franquelo no depende de la edad sino de la capacidad de crear prestigio del artista:

No creo que sea importante ser joven o mayor, sino si tienes prestigio construido o no, puedes hacerlo desde un principio.

Aclara la idea de que un artista no está aislado en el mundo del arte, como se suele caracterizar en el estereotipo romántico, sino que existe una fuerte interdependencia entre el artista y otros roles de dentro del mundo del arte⁵⁵²; no solo con el fabricante sino con todos los actantes que hacen posible la concreción del arte, galeristas, montadores, críticos, todo un mundo mediado.

Relaciones duraderas. Manuel Franquelo piensa que las relaciones entre artista y fabricante pueden ser muy duraderas y estrechas, pues a los dos les interesa, por un lado, generar obras de interés con profesionalidad y, por otro, fidelizar a un cliente predominante:

Muchas veces se crea una simbiosis entre artista y fabricante para poder generar capital simbólico en el mercado del arte [...]. Para que funcione el mundo del arte, todos los roles son necesarios. También es necesario que existan grandes firmas para que puedan activar un presupuesto suficientemente importante.

A la empresa productora le interesa poder colaborar en la producción del aura del artista porque repercute positivamente sobre la notoriedad de su empresa.



Fotografía 122. Franquelo, diseñó la fabricación de la obra *Aluminium Mountain* (2002), Anish Kapoor. Fuente: Factum Arte.

⁵⁵² Se refiere al concepto ya explicado en el apartado 3.2.

6.2.2.2. Respecto a los procesos técnicos

Según Manuel Franquelo, la tecnología en los procesos de producción de arte es importante para el artista en la medida en que los procesos son relevantes para producir capital simbólico. En general, son aspectos que no interesan al artista por sí mismos: «Utilizan la tecnología porque tiene un valor simbólico, no saben de eso...».

Innovación. La función del fabricator es proveer al artista de la innovación técnica para resolver sus propuestas, incorporando a la obra las características necesarias para un artista profesional, según el caso, e incrementar su espectacularidad, escala, acabados, etc., y desarrollar, como hemos dicho, su propia *aura*: «Al artista le interesa la potencia productiva del productor».

Al espectador o coleccionista, lo físico no le importa nada, son como «acciones» de por ejemplo Juan Muñoz, acciones simbólicas, si la obra es mejor o peor, no lo saben.

Aportaciones técnicas. Solucionan la viabilidad del proyecto y quedan como experiencia para el fabricator, que, en ocasiones, pasan a formar parte de la comunidad artística o de conservación. Con Manuel Franquelo destaca su aportación desinteresada del diseño del escáner Lucida, que es de programación abierta, es decir, los planos están disponibles para cualquiera que quiera reproducirlo.

Las aportaciones técnicas influyen en las artísticas, pero el resultado artístico determinante es el que el autor es capaz de generar sobre su propia *aura*, puesto que el aspecto técnico no tiene valor simbólico: «El artefacto no interesa casi nada cuando alguien compra un Juan Muñoz, no sabe distinguir si es mejor o peor».

Manuel Franquelo considera que su actividad como técnico dentro de su obra es infrecuente, forma parte de lo que él llama su *hobby*:

Es el espíritu del *hobbista*, esa es la verdad. Sí estudié telecomunicaciones, pero en el año 72, ni había ordenadores. A veces soy mi propio fabricator... es un hobby.

Metodología. Interesa fundamentalmente al fabricator para rentabilizar sus procesos. Se puede partir de una idea del artista, o una investigación del fabricator, o basado en una conversación o en una maqueta.

Documentación. Es también asunto del fabricator, para poder aplicar procesos y técnicas ya utilizados o acumular pruebas y ensayos de acabados y materiales, para poder enseñar a los artistas:

La documentación a nivel interno no le hace mucha gracia al artista, por él lo destruiría todo. Al fabricante le interesa la documentación y su publicación si es relevante para mejorar en su *ranking* como empresa de producción.

Según Franquelo el artista tiene reticencia a la documentación pues puede crear dudas sobre su *aura*.

El taller. Las instalaciones son cada vez más importantes para producir; de hecho, el artista puede quedar en manos de la potencia técnica del fabricante si no sabe gestionar su imagen y producción. Según Franquelo, la forma de producción no debería diferir de cualquier industria de la cultura, como el cine o el teatro, pues conforma una tendencia sociológica de consumir imágenes y entretenimiento.

La red de contactos. Forma parte de la capacidad de producción del fabricante en una trama de contactos y relaciones humanas.



Fotografía 123. Izquierda: detalle de la obra *Things in a Room* (2015), Manuel Franquelo, realizada con técnicas de fotogrametría.
Derecha: imagen del software utilizado en dicha obra.

Fuente: Factum Arte.

6.2.2.3. Respecto al estatus del fabricante y su terminología

Para Manuel Franquelo, la posición del fabricante está basada en las diferencias ideológicas que se manifiestan dentro del mundo del arte, algo que explica así:

Actualmente en el mundo del arte la concepción del arte no es homogénea, la de Sacchi o la de un fabricante o un cantante de flamenco funcionan diferente. Son ideas de arte con grandes gradientes de ideologías, donde hay muchas empresas y se hacen operaciones, proyectos, juegos, teniendo esto en cuenta. Esa microsociología de lo cotidiano es la que en el fondo construye el tejido, las relaciones humanas. En la actualidad, el valor de la obra hecha a mano convive con un valor asociado a la tecnología. Esto es utilizado por el mundo del arte para sus diferentes objetivos.

Así, el productor de arte tiene su propia jerarquía y no es igual un fabricante que tiene funciones de asesor que un simple operario o artesano que produce una parte de la pieza. Su situación laboral sería aplicable a la de cualquier empresa convencional:

Todo está mediado, traducido en capas opacas que el propio mundo del arte desconoce, no importan. Se compra, se vende y se exhibe el aura de la persona.

Reconocimiento. Franquelo piensa que el reconocimiento, con el tiempo, se hará más transparente, pero hasta que no se produzca un valor social que lo reconozca «los valores con culturales y contruidos culturalmente». El fabricante representaría en algunas ocasiones un rol de artista productor, una figura ya periclitada basada en un concepto más romántico y decimonónico. Las producciones materiales de las obras son juzgadas con unos valores en transformación, puesto que a la mayoría no le interesa como está hecha la pieza.

Los fabricantes se ponen por debajo del artista, para que el artista se sienta cómodo, sin ser atacado el estatus que tanto le ha costado conseguir.

En la actualidad el reconocimiento del fabricante viene dado solo si ayuda a construir la marca del artista; por ejemplo, el prestigio que le puede dar a ciertos artistas publicitar a la empresa colaboradora:

El fabricante es un artista que sabe que no ha sido capaz de llegar a donde ha llegado el artista y lo asume. No porque sea malo, sino porque no se ha dedicado a ser artista.

Visibilidad. Está aumentando por su capacidad de publicitarse como empresa, pero alcanza solo a pequeños círculos dentro del mundo del arte; en general es desconocido y, como hemos dicho, crea confusión en el funcionamiento de las redes de prestigio.

Confidencialidad. Según Franquelo los aspectos sociológicos no se pueden obviar para entender el rol de fabricante. En la actualidad, se vive una época de transición en la que el arte plástico está pasando a una nueva fase para poder centrarse en la venta de capital simbólico. Todavía no se han construido los valores sociales necesarios para dar transparencia al fabricante, como en otras artes como el cine, por ejemplo. «Históricamente el arte contemporáneo se ha construido de diferente manera que el cine u otras artes; eso no se soluciona rápidamente».

Hay un tipo de artista actualmente, comenta Franquelo, que si pudiera destruiría todas las referencias a la fabricación, pues no le interesa que se le asocie a la producción material de la pieza, sino a los valores simbólicos. Esto crea algunos problemas de transparencia y da opacidad sobre la figura del fabricante.

Formación. Franquelo no cree que sea necesaria una formación específica más allá de comprender el mundo del arte y los nuevos valores *post-artísticos* de la figura del artista.

Hacer arte. Esta concepción más romántica de trabajar en arte y para el arte aporta al fabricante, según Franquelo, la motivación extra necesaria para trabajar artísticamente con obras de arte, grandes firmas preminentes y grandes proyectos artísticos en donde perviven los conceptos sociales de permanencia y prestigio social.

La terminología. Respecto a la terminología, piensa que *fabricator* funciona solo en el mundo anglosajón y *productor* tiene ese componente no muy claro que parece más centrado en las finanzas. De cualquier manera, el término no debe obstaculizar el de *artista*, que por su valor social queda por encima jerárquicamente.



Fotografía 124. Captura de vídeo de Manuel Franquelo en una entrevista sobre el escáner Lucida.⁵⁵³

Fuente: Factum Arte.

⁵⁵³ Véase <http://www.factum-arte.com/pag/682/Lucida>.

6.2.3. El fabricante visto por Michael Petry



Fotografía 125. Michael Petry.

Fuente: Plymouthart.ac.uk.

Michael Petry⁵⁵⁴ (1960) es de los pocos artistas y teóricos que han analizado la actividad e importancia de la producción subsidiaria en arte contemporáneo. Petry reside en Londres desde 1981 y ha desarrollado una profusa y reconocida trayectoria artística; también ha ocupado importantes puestos dentro de instituciones artísticas y como curador. Todo ello le ofrece una perspectiva completa y privilegiada para valorar la importancia de esta figura desde diferentes perspectivas:

- *Como artista.* Ha sido el primer artista residente en el Museo Soane. Su obra está representada en colecciones públicas de todo el mundo, incluyendo el Museo de Arte y Diseño de Nueva York; el Museo de Bellas Artes de Houston, el Museo de Arte de Toledo, el Museo Británico de Londres; la Colección Nacional, Reino Unido; el Kunst und Ausstellungshalle Bundesrepublik Deutschland, en Bonn, o el Museo Bellerive, en Zúrich.⁵⁵⁵

⁵⁵⁴ Véase <http://www.michaelpetry.net/biography.html> (consultado el 16-1-2017).

⁵⁵⁵ Además, en New Art Gallery Walsall, Reino Unido, Rogaland Kunstmuseum, Stavanger, Noruega, la Galería de Arte Legnica, en Polonia y la Hoesch Museum Leopold de Düren, Alemania.

- *Como crítico*⁵⁵⁶. Estudió en la Universidad de Rice, Houston, en la Universidad de Londres, Guildhall, y tiene un doctorado en Artes por la Universidad de Middlesex. También ha escrito publicaciones⁵⁵⁷ de entre las que destacamos *Installation Art* (1994); *Installation in the New Millennium* (2003); *Abstract Eroticism* (1996); *A Thing of Beauty is* (1997); *The Art of Not Making: The New Artist-Artisan Relationship* (2012). Y, además, es conferenciante y profesor.
- *Curador*. Comisario de *The New Art Gallery Walsall*, curador invitado en el Kunstakademiet, Oslo y para Futurecity.
- *Gestor*⁵⁵⁸. Como director del museo de Arte Contemporáneo de Londres, conservador de la Real Academia y cofundador del Museo de la Instalación.

Hemos podido contar con su, indudablemente, inestimable participación en esta investigación⁵⁵⁹, ya que, como hemos apuntado en numerosas ocasiones, su libro *The Art of Not Making*⁵⁶⁰ es una referencia clave para nuestro estudio; en él recaba el trabajo de artistas que trabajan con fabricators agrupados por los materiales que utilizan e incluye algunas entrevistas a fabricantes.

Nos ha revelado las reticencias o negativas que encontró en determinados autores para participar en el libro, lo que demuestra las resistencias del mundo del arte por clarificar ciertos procedimientos de producción que entran en conflicto con la propia visibilidad o reconocimiento de los artistas. Petry entiende su libro como una llamada a los artistas para informar de sus procedimientos, y lo explica con estas palabras:

El libro básicamente está diciendo «por favor, coge esta información y pásala porque es bastante importante que hagas mención de los fabricators». Pero los museos, como instituciones, son muy lentos para cambiar con otras ideas según su noción de control.⁵⁶¹

⁵⁵⁶ Petry es coautor de *Installation Art* (1994) e *Installation Art in the New Millennium* (2003), y autor de *Abstract Eroticism* (1996) y *A Thing of Beauty is...* (1997), *The Trouble with Michael*, una monografía de su práctica artística publicada por ArtMedia Press en 2001.

⁵⁵⁷ Véase <http://www.michaelpetry.net/books.html>.

⁵⁵⁸ Fue cofundador del Museo de la Instalación e investigador en la Universidad de Wolverhampton.

⁵⁶⁰ Véase <https://www.youtube.com/watch?v=BLnsy6chfA8> (consultado el 21-1-2017).

⁵⁶¹ Todas las referencias textuales de Michael Petry no referenciadas se remiten a una entrevista por videoconferencia realizada con la asistencia de Ian Booth, artista y licenciado en Bellas Artes, que posteriormente tradujo y transcribió sus respuestas.

Petry percibe la labor del fabricante y la producción subsidiaria como una parte más de los procesos técnicos normales del artista, justificados por su utilización durante toda la historia del arte en las prácticas tradicionales de gremios y talleres, y luego actualizados en los presupuestos *duchampianos* del arte contemporáneo:

En el núcleo del libro está que los artistas usan fabricators, porque tienen una idea. Quieren entrar en el mundo y son suficientemente listos para pensar «realmente yo no tengo que construirlo, solo tengo que saber cómo puedo hacerlo realidad según mis ideas», entonces pagan a fabricators para hacer esto.



Fotografía 126. Michael Petry (al fondo) observa a alumnos del Plymouth Art College (2014) trabajando con cristal.

Fuente: Andy Ford.

6.2.3.1. Respecto al artista

Para Petry, trabajar con personas a tus órdenes exige del artista un alto grado de profesionalidad; aspecto que suele quedar escondido en el concepto estereotipado del artista. Lo explica así:

Hay una creencia popular de que los artistas son locos, salvajes y locos, pero en realidad, hay cierto elemento de profesionalismo que se necesita tener para hacer las cosas. Y, sobre todo, cuando el trabajo requiere de otras personas para participar.⁵⁶²

Características. Petry piensa que es muy difícil generalizar a la hora de hablar de la relación del artista con los fabricators, y se apoya en su propia experiencia y su

⁵⁶² Comentario recabado en su conferencia en Plymouth Art College. Véase <http://www.plymouthart.ac.uk/latest/blog/in-pictures-michael-petry> (consultado el 22-1-2017).

investigación realizada sobre el tema para creerlo. Encuentra muy diferente trabajar con empresas especializadas en construcción de arte, como Mike Smith, por ejemplo, que hacerlo con los oficios artesanales con una tradición artística, como en su caso con la producción de vidrio soplado.

Creo que la primera cosa que diría es que cada artista trabaja completamente diferente y creo que es muy muy difícil hacer generalizaciones sobre el proceso completo de los artistas interactuando con fabricators o artesanos.

Comenta que en cada oficio y en cada país la experiencia es totalmente diferente, pues los procedimientos y caracteres de fabricantes y artistas son incomparables. Profundiza en las relaciones que se establecen en el mundo de la producción de cristal. Compara sus experiencias en Reino Unido con las de Italia, y destaca las peculiaridades de esta última, por ejemplo, con la supervivencia del sistema artesanal, la figura del maestro y su carácter jerárquico.

Dentro de esa jerarquía el maestro grita y chilla a su equipo. Los trabajadores en el Reino Unido no permitirían eso. También hay alguien de la fábrica que está ahí como representante, pero también está allí como intermediario entre el artista y el artesano. Técnicamente, yo no tengo que hablar directamente al artesano tengo que hablar con el representante que después pasa la información al maestro.

Este sistema de mediadores con el artesano, comenta, dificulta la comunicación e interacción entre artista y fabricator, lo que impide una colaboración fluida entre ambos:

Algunos maestros le odian (al artista) y se niegan a participar, y preferirían hacer la pieza desde el principio que tener una interacción con el artista. También hay otros maestros que realmente entienden que tú sabes lo que haces y que no estás malmetiendo, y que estás aportando algo activamente en la fabricación; para mí estos son los artesanos con los que preferiría trabajar porque lo que tenemos entonces es que es una noción colaborativa real.

Problemas más comunes. La comunicación cree que es un tema que puede causar más problemas, porque es responsabilidad directa del artista, ya que es él el que debe aprender a comunicarse con los fabricators:

Creo que el problema más habitual es el idioma que usa el artista y el lenguaje que usa un fabricator. No es lo mismo, y hay que intentar adivinar qué quieres de un fabricator en particular. [...] Si soy yo el artista que quiere que el fabricator me haga algo, yo tengo que aprender su idioma lo suficientemente bien para tener un diálogo.

Dice en otro momento:

Si los artistas quieren usar fabricators, pues ellos deberían aprender su lenguaje; primero, porque tienes que ir a la fabricator como artista y decir «mira, no sé esto, esto es lo que yo me gustaría tener, ¿podríamos trabajar juntos con esto?».

El caso extremo de estas dificultades es el secuestro de la producción por parte del fabricator, es decir, que el fabricator tome el mando de la producción y pueda distorsionar el proyecto original:

Creo que es muy posible si el artista no sabe qué quiere, o que si de alguna forma se sintiera intimidado por el proceso del material. Ahora, tengo que decir que la mayor parte de los artistas no se sienten intimidados, tienden a saber que quieren y dirán «yo quiero esto, yo quiero esto, yo quiero esto» y los fabricators les dirán «no podemos hacer esto, no podemos hacer esto, no podemos hacer esto», entonces son muy pocas las veces que un artista, que sepa yo, usa otra gente para fabricar y dijera «yo no lo quiero así».

La decisión final debe recaer en el artista que posee la responsabilidad total sobre la obra:

Yo soy totalmente el «hacedor» en este momento, estoy diciendo que esto es bueno, seguimos con ello, y ellos piensan que eso es muy muy raro y a lo mejor no querrán aceptarlo, porque dirían que no es una buena pieza y no quieren poner su nombre a ello. Yo tengo que decir siempre «pero no es tu nombre en la obra, es mi nombre el que va a aparecer y me gusta como está».

Relevancia del artista. La capacidad de financiar los proyectos, se apoya en su posición en el mercado, pero eso se da en casos muy puntuales de grandes firmas:

Si eres Jeff Koons tienes una relación diferente con los fabricators, porque tú estás en una posición del mercado que te permite hacerlo de tal forma que si otra persona quiere hacer un perro brillante en acero inoxidable, pues no van a poder hacerlo porque cuesta cinco millones de libras, o lo que cueste hacer uno.



Fotografía 127. Captura de vídeo de la producción de una obra de Michael Petry (2013), en los estudios Berengo de Murano, Venecia⁵⁶³.

⁵⁶³Véase https://www.youtube.com/watch?v=_PiXf6Bqsfo (consultado el 18-1-2017).

6.2.3.2. Respecto a los procesos técnicos

La colaboración de Michael Petry en nuestra investigación nos ha desvelado muchos detalles sobre la manera en que se relaciona con fabricantes en sus obras.

Aportación técnica. En primer lugar, deja claro que la intervención del fabricante es puramente técnica:

El artista hace una contribución del 100 % al trabajo final, el fabricante no hace una contribución artística, está simplemente realizando las intenciones del artista en el mundo físico.

Investigación. Reconoce el impacto de la tecnología sobre el arte, pero tamizada por los objetivos e ideas del artista, que es el que realmente define su papel en la obra.

Entonces en esta situación, la tecnología por supuesto tiene un impacto sobre la producción del objeto y sí se ve como un objeto artístico o no. [...] Pero todo esto está completamente bajo la tutela del artista y su visión; la tecnología y la fabricación solo sirven a la idea artística y al fin y al cabo es que tienes una buena idea.

Añade que es en las situaciones inesperadas donde se produce las oportunidades para innovar, e investigar nuevos caminos que ni el artista ni el fabricante conocen.

Pues entonces pasan muchas cosas que no esperas, que te hacen sentir diferente a un director de película y que te mantienen dentro del reino de los artistas, en el sentido de manejar las situaciones no esperadas y hacer arte con ello; ahí es cuando es muy interesante.

Conocimientos del artista. Para Petry es fundamental la experiencia con el material; el conocimiento no tiene por qué ir unido a la ejecución, ya que le ha permitido desarrollar los límites técnicos de lo que se puede o no se puede hacer. Lo explica con estas palabras:

Al principio, porque no tenía la experiencia ni conocimientos técnicos pensaba «vale, bien, intentamos otra cosa», pero después de algún tiempo empecé a darme cuenta de que realmente es solo porque no quieren hacerlo (los fabricantes) o que no quieren ni intentarlo; entonces, ahora, cuando alguien me dice «no, yo no puedo hacer esto», siempre me pregunto «¿este es un “no” técnico o es un “no” motivacional?»; en el sentido de que «¿has hecho esto antes?». Si dicen que «no», pues yo diría «entonces lo probamos, a menos de que me digas que es peligroso», porque obviamente yo no quiero poner a nadie delante del peligro y el cristal [...], está muy caliente, a 1000 °C.

Por un lado, el conocimiento técnico le da seguridad en las líneas de investigación que quiere desarrollar y le permite arriesgarse a romper los límites, que los técnicos convencionales suelen evitar, localizando áreas de innovación y creatividad:

Cuanto más he aprendido sobre la tecnología del cristal, más puedo empujarme a mí mismo hacia el objeto que quiero que se fabrique. Generalmente tiene menos que ver con la tecnología de soplar el cristal y más que ver con «vale, aquí hay un sitio donde voy a hacer algo».

El conocimiento técnico, pues, permite profundizar y flexibilizar el diálogo con los técnicos y, como consecuencia, la búsqueda conjunta de soluciones: «Cuanto más sepa sobre el cristal, más fácilmente puedo decir al fabricante “sé que esto va a ser difícil, ¿qué piensas tú?”». Este aprendizaje le permite al artista desarrollar unas competencias aplicables a cualquier técnica o material que le pueda interesar posteriormente.

Pero el proceso probablemente te ayudará, porque el proceso de trabajar con un artesano te ayudará a trabajar con otro, sea lo que sea el proyecto.

Los conocimientos técnicos que adquiere no le *obligan* a la realización de las obras, la *maestría* se aplica al proyecto desde un colaborador externo, cosa que explica con este curioso ejemplo:

La gente me pregunta mucho «¿Por qué no lo has hecho, no te gustaría intentar soplar?», y yo les digo que no toco el piano. Si yo me sentase con un pianista muy famoso mundialmente y le preguntase «¿Me podrías enseñar cómo tocar *La Chocolatera*?» ¿Por qué iba a hacer eso? Yo digo «¿Me podrías tocar esta pieza de música, por favor, porque suena muy bien cuando la tocas tú?». Si quieres aprender, pues, bien, y tienes una relación diferente con el material, pero yo sé suficiente de cristal y no tengo que aprender cómo hacerlo. Yo puedo hablar con el maestro en Venecia y decir «lo quiero así» y él sabe exactamente lo que quiero.

Metodología. A este respecto Michael Petry resalta la confrontación o complementariedad que se produce entre las opuestas metodologías de trabajo de un artista y los técnicos:

Es cómo les han enseñado y ellos. Como fabricantes, nunca han cuestionado la metodología de hacer las cosas, porque ellos tienen las cualificaciones, pero los artistas pueden cuestionar la metodología histórica y decir «Pero, espera un segundo, ¿porque es así y no así?». Y esto es algo que no harían porque técnicamente han descubierto que hacerlo así funciona.

Documentación. Subraya en sus comentarios la imposibilidad de documentar fenómenos azarosos y espontáneos, porque cree que es un asunto más de los técnicos, que pueden generar conocimiento aplicado a ese campo⁵⁶⁴:

A veces sí documento las cosas, pero, otras, la documentación solo trata de cosas que van mal, porque haciéndolo bien trata de la experimentación y eso no lo puedes replicar fácilmente.

El taller. Este es el tema esencial para Petry en la relación con los fabricantes: su capacidad de producción; pero es muy interesante el punto de vista respecto a este tema, ya que el artista va más allá y lo relaciona con la responsabilidad medioambiental de la producción:

Cuando voy a una fundición de cristal, una de las cosas que estoy buscando es que sean lo más «inteligentes» posible en cuanto al uso de la energía y su reutilización, porque desde un punto de vista medioambiental, tanto la fundición de cristal como la de metal, tienen un coste increíblemente alto, desde un punto de vista ecológico. Están quemando gas, así que lo que yo quiero ver es que han tomado medidas, que reutilizan el calor para calentar un edificio, por ejemplo, o muchas cosas diferentes, para minimizar el efecto de esa tecnología.

Mercado. En este sentido, Petry piensa que no tiene que ver directamente con la producción, sino con los representantes de los artistas y las maneras de financiar las piezas y recuperar la inversión. Piezas influidas en la actualidad por el aumento de la capacidad reproductiva de las nuevas tecnologías: «El mercado traga todo, pasan. Al mercado no le importa. Y todas estas cosas tienen poco que ver con la producción de la obra, tiene más que ver con tu representante».

⁵⁶⁴ Explica el caso de una experimentación con lava que género un artículo técnico sobre lo que descubrieron en la experimentación artística.



Producción de la obra⁵⁶⁵ *Yoni*⁵⁶⁶ (ova 1) de Michael Petry, patrocinado por Berengo Studios, Italia, trabajo de vidrio de Silvano Signoretto.

Petry describe la imposibilidad de generalizar a la hora de definir el trabajo con fabricantes:

«Empecé a trabajar con los técnicos de cristal en el Reino Unido y allí la forma de soplar el cristal es completamente diferente de cómo lo hacen en Murano, en Venecia. Cuando me invitaron por primera vez a Venecia, tuve la esperanza de finalmente trabajar con los artesanos porque llevo muchos años haciéndolo en el Reino Unido, y estaba algo confundido, porque había una forma totalmente diferente de trabajar en Venecia. Y estamos hablando del mismo tipo de material ¿no? Ellos tienen un método diferente de soplar el cristal y no solo eso, tienen una jerarquía diferente y tienen lo que en Venecia llaman el *maestro*».

⁵⁶⁵ Véase <https://glasstressblog.wordpress.com/2011/01/14/michael-petry-hard-at-work/> (consultado 5-2-2017).

⁵⁶⁶ Véase <http://auction.thebigegghunt.co.uk/lots/yni-ova-by-michael-petry> (consultado 5-2-2017).



Fotografía 128. Michael Petry trabaja con asistentes para colgar su instalación
En el centro del algoritmo en Hiram Butler Gallery.
Fuente: Molly Glentzer.

6.2.3.3. Respecto al estatus del fabricante y su terminología

Petry advierte que la realidad del fabricante es muy diversa, existen muchos tipos de fabricante. La mayoría son fabricantes convencionales que reciben encargos de artistas; no son profesionales especialistas en arte. Solo algunas empresas, muy pocas, son verdaderas especialistas. Este hecho diferencia mucho sus circunstancias de trabajo, su estatus.

Reconocimiento. Cree que es importante reconocer la participación de los fabricantes en las obras, y en su libro intenta difundir esa idea:

Es algo que animo a la gente a hacer, no sé si más personas harán lo mismo, pero espero que sí. El libro básicamente está diciendo «por favor, coge esta información y pásala porque es bastante importante que hagas mención de los fabricantes».

No tiene que aparecer el nombre de todas las personas que participan, pues pueden ser muchas, pero sí al menos poner una alusión clara al responsable de su ejecución:

Estoy a favor de nombrar a los fabricantes, y en mis libros y en mi trabajo siempre digo quién ha fabricado el objeto, porque para mí es como el final de una película. Yo no

finjo soplar el cristal, no creo que eso sea importante, igualmente si es el taller de Mike Smith pues pones el nombre «Taller de Mike Smith».

Visibilidad. Dar visibilidad al trabajo del fabricante depende mucho de la actitud de las instituciones, pues el artista por ahora no tiene esa iniciativa. Petry cree que el carácter conservador de muchas las instituciones del arte dificultan esta visibilidad, asentado en su experiencia como gestor de museos e instituciones, pero a las instituciones parece que no les interesa todavía.

Pero los museos, como instituciones, son muy lentos para cambiar con otras ideas según su noción de control. Si yo se lo pido lo harán, pero ellos por sí mismos no preguntan «¿Quién ha hecho esto? ¿Tenemos que ponerlo en la etiqueta?», y esta es la diferencia más grande, deberían preguntarlo, deben decir, según su metodología, «¿Quién hizo esto, si no lo has hecho tú? Porque queremos poner esta información en la etiqueta».

Confidencialidad. Es un tema limitado a los artistas conocidos, como Hirst o Kapoor, por el propio carácter reservado, que es muy difícil de cuantificar. Su experiencia no le ha dado información clara sobre ello.

Hay mucha gente que dice «he tenido que cerrar un acuerdo de confidencialidad y no puedo decir qué contenido tenía. Puedo decirte que he tenido que firmarlo, pero no sé qué hay en el contrato. Así es muy difícil.

Además, cree que por el lado del fabricante este tiene derecho a proteger sus investigaciones técnicas, como siempre se ha hecho desde los gremios medievales.

La terminología. Sobre ello Petry se cuestiona la utilidad de tener una terminología común sobre un hecho que es y ha sido muy común en la construcción de las obras.

Las obras están siendo fabricadas y han sido fabricados durante 400 años, los artistas han ido a los fabricantes y no hemos tenido necesidad de un término. Es solo una escultura o un cuadro.

Tiene sentido solo en la medida en que sirve para comunicar al público en general que la fabricación de arte es un hecho extendido y común.

Para mí es un método para describir el mecanismo a un público general que no se ha dado cuenta de la cantidad de fabricación que se hace en la producción de ciertos tipos de objetos. Yo no me refería a ello como una obra de arte fabricada, yo le llamaría simplemente «una obra de arte».

Y normalizar este hecho de la producción subsidiaria, acabando con la polémica vacía sobre la autoría de la obra:

No hay diferencia si sale de las manos del artista o de otra persona. Para mí este es una especie de discurso que no tiene fuerza en el sentido de que yo no tengo que tener esta discusión no necesito llamarle otra cosa.

Formación. Siendo coherente con estas ideas Petry reconoce que no tiene que haber una formación especial para fabricantes de arte. Es el artista el responsable de aprender a colaborar y comunicarse con ellos:

No creo que los fabricantes tengan que estar formados para trabajar con artistas. Si los artistas quieren usar fabricantes, pues ellos deberían aprender su lenguaje primero; en el sentido de que tienes que ir a la fabricator como un artista y decir «Mira, no sé esto, esto es lo que yo me gustaría tener, ¿podríamos trabajar juntos con esto?».

Este primer paso tiene que venir del artista, porque el fabricante no te necesita, está ahí fabricando pipas, tapizando coches y tú eres la persona pidiéndoles hacer algo fuera de lo normal.

Diferencia los casos, muy reducidos, en los que el artista se dirige a un fabricante especialista en arte; es ahí donde se encuentra con profesionales acostumbrados a tratar con artistas:

Es diferente si vas al taller de Mike Smith, que se dedica a fabricar obras de arte para artistas, entonces te vas allí y dices «esto es lo que quiero», pero esto es casi único.

6.2.4. *El fabricante visto por Jacobo Castellano*



Fotografía 129. Captura de vídeo de Jacobo Castellano en su estudio.⁵⁶⁷

⁵⁶⁷ Véase <https://www.youtube.com/watch?v=pqb05QRNGIQ&t=11s> (consultado el 23-01-2017).

Añadimos a nuestro estudio la visión del artista Jacobo Castellano (1976) acerca de su producción en colaboración con el editor Dan Benveniste, del que analizamos anteriormente su trabajo como *editor-fabricator*. De esta manera completamos la visión de su trabajo desde la óptica del artista.

Jacobo Castellano está iniciando una sólida carrera internacional⁵⁶⁸. Sus trabajos exploran temáticas tales como la memoria personal y colectiva, el juego, el dolor o la violencia, todo desde un fuerte compromiso con la intuición. Utiliza materiales cercanos y que contienen cierta carga histórica⁵⁶⁹, con un gusto, además, sobre la estructura y narrativa de los objetos.

La obra de Jacobo Castellano es fundamentalmente escultórica. Se desarrolla en la soledad del propio estudio, sin asistentes ni ayudantes. Como dice él «No tengo ayudantes ni los he querido nunca. Me interesa la soledad del estudio». Sin embargo, reserva una parte de su producción para realizarla en estrecha colaboración con el estampador y editor Dan Benveniste en su taller. Una colaboración que dura ya diez años.

Los proyectos de este artista se diferencian notablemente de las producciones de grandes presupuestos y desarrollos tecnológicos sofisticados, asociados habitualmente al trabajo de un *fabricator*. Precisamente por ello nos interesa especialmente su visión, dentro de planteamientos económicamente y procedimentalmente más limitados, aunque con un recorrido artístico y conceptual de contrastada calidad.

Hemos contado con su amable participación, y su testimonio⁵⁷⁰ nos clarifica, desde el punto de vista del artista, los casos en que las prácticas tradicionales del arte, como puede ser el grabado, se pueden considerar como una forma más de *fabricator* de arte contemporáneo.

⁵⁶⁸ Premio Comunidad de Madrid-Madrid Foto 2011. Madrid, España. 2008/09 Premio Iniciar a la Actividad Artística del 2008. Sevilla, España. Beca Fundación Marcelino Botín. International Studio and Curatorial Program (ISCP). Nueva York, Estados Unidos. 2006 Beca Manuel Rivera (Diputación Provincial de Granada. International Studio and Curatorial Program (ISCP). Nueva York, Estados Unidos. 1997 Beca Erasmus. Accademia di Belle Arti di Firenze. Florencia, Italia. COLECCIONES ARTIUM. Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo. España Ayuntamiento de Granada. España CAAC, Centro de Arte Contemporáneo. Sevilla, España. Colección del Centro de Arte Dos de Mayo de la Comunidad de Madrid. Móstoles (Madrid), España. CGAC. Centro Gallego de Arte Contemporáneo. España Colección del Consejo Superior de Deportes. España Colección Olor Visual. Barcelona, España Colección Pilar Citolar. Madrid, España Colección Prosegur. España Diputación Provincial de Granada. España Fundación Sorigué. Lérida, España Fundación Televisa. México Universidad de Granada. España Fundación Montenmedio Arte Contemporáneo. España Fundación Provincial de Artes Plásticas Rafael Botí. España.

⁵⁶⁹ Véase <http://archivodecreadores.es/artist/jacobo-castellano/99> (consultado el 23-01-2017).

⁵⁷⁰ Los datos aportados por este artista provienen del cuestionario que respondió vía *mail* el 25-4-2016.



Fotografía 130. Jacobo Castellano y la obra *Sic* (2013) producida por Dan Benveniste; . (Fuente: Pedro Galván).

6.2.4.1. Respecto al artista

La colaboración de Jacobo Castellano con Dan Benveniste se inicia en 2006 con la invitación de Dan para realizar una carpeta con aguafuertes, y se ha desarrollado con un proyecto casi anual hasta 2015, aproximadamente. Cada propuesta ocurre a lo largo de un mes o dos de intenso trabajo.

Características. Su colaboración se fundamenta en la confianza mutua. En palabras del artista: «Me pongo en sus manos». Se ha establecido una relación de confianza y comprensión que el autor califica de «casi marital». La relación, extendida en el tiempo y prolongada en diferentes proyectos, sobrepasa lo profesional y llega a configurar una relación personal.

Trabajar con Dan supone, entre otras cosas, abrir la puerta a su experiencia y buena labor como editor. Me interesa de esto que las obras, aun siendo más están impregnadas de sus impresiones y reflexiones. Compartir el trabajo creativo, con todo lo que conlleva eso, es enriquecedor cuando hay simpatía, y en este caso la hay⁵⁷¹.

Esta colaboración trasciende la diferencia entre la idea y su implementación, y provoca una conexión que converge en los objetivos comunes del propio proyecto artístico. Comenta el artista: «Yo también le genero pensamiento», para expresar este intercambio a nivel artístico.

⁵⁷¹ ESPEJO. B. *Jacobo Castellano, silencio en seco* 21-08-2013. Véase <http://www.elcultural.com/noticias/arte/Jacobo-Castellano-silencio-en-seco/5203> (consultado el 25-1-2017).

El artista se siente acogido en el taller del editor, como lo ilustran las palabras «es por eso por lo que Dan todavía me recibe», refiriéndose al taller como a una casa. Una relación de respeto mutuo, en el que el taller es un lugar de *acogida* para el artista.

Conocimientos artísticos del fabricante. El colaborador tiene un conocimiento profundo de los aspectos artísticos y conceptuales de la obra del artista y la forma de trabajar de este. Castellano comenta, como Dan Benveniste, que aunque no estén trabajando juntos, está muy pendiente de su carrera y su producción. En esa relación el técnico también se ve enriquecido.

Problemas más comunes. Según el artista no existen problemas en el trabajo conjunto, aunque admite que aparecen dificultades para la comunicación del proyecto, porque es muy difícil comunicarlos con claridad y confiesa: «No tengo el don del verbo». Comunicarlo verbalmente es muy complicado y es la relación a lo largo del proyecto la que va dilucidándolo.



Fotografía 131. Jacobo Castellano en el taller de Dan Benveniste.

Fuente: Benveniste Contemporary.

6.2.4.2. Respecto a los procesos técnicos

Técnicamente el trabajo de Castellano se basa en la experimentación intuitiva de materiales y procedimientos. Esta práctica procesual la plantea como la base del trabajo en colaboración, coincidiendo con la actitud receptiva experimental del editor.

El conocimiento técnico del artista. El artista admite su desconocimiento inicial de los aspectos técnicos básicos del grabado, y su formación se desarrolla a partir de la colaboración con el maestro estampador, del que llega a agradecer «la paciencia que tiene conmigo». Al inicio de su relación el desconocimiento técnico del artista era completo, pero se inicia en el aprendizaje a lo largo de los diferentes proyectos.

El artista admite la dependencia técnica, pero reconoce las nuevas vías expresivas que el fabricante le permite. Esa colaboración es experimental, y le permite una innovación de las técnicas y procedimientos adaptados a sus planteamientos conceptuales y modos de trabajo. Comenta que su trabajo le abrió nuevas vías, y desarrolló algo que él solo no podría haber hecho con piezas que creía interesantes. Estos trabajos parecen servirle al artista de banco de pruebas y hace descubrimientos a partir de herramientas y materiales a los que no podría haber accedido en su propio estudio.

En la práctica, la relación funciona como un tándem creativo en el que la jerarquía no existe, sino que la relación se centra en los objetivos creativos y artísticos del proyecto y su calidad final. Si bien, obviamente es el artista el que plantea la idea de salida, es la propia naturaleza del proyecto la que condiciona las decisiones que hay que tomar, y sentencia: «Me ha ayudado a llevar mi trabajo más allá».

La innovación técnica. Castellano pretende reinventarse en cada nuevo proyecto y posibilitar nuevas técnicas. Comenta que lo que se busca es la calidad de la obra, y que la innovación va por detrás. El mismo artista dice: «Mi trabajo es muy diverso; técnicamente, me gusta reinventarme. El taller es un espacio donde todo es posible».

El fabricante añade soluciones técnicas y no solo eso sino, como dice Jacobo, ha llevado su obra más allá, dirigiendo el proyecto en función de las conversaciones con el artista. «Casi hemos creado técnicas nuevas juntos, aunque Dan con toda su experiencia nunca había reparado en esas soluciones. Justo lo que me interesa es reinventarme técnicamente. Sería imposible hacerlo sin él».

Para el artista se establece una fecunda relación entre su trabajo escultórico en la soledad del propio estudio y la colaboración en el taller del editor. La técnica influye en el resultado final del trabajo:

Mi obra escultórica se ve manchada en positivo, por mi trabajo editorial con Dan. [...].
El trabajar codo con codo, nos ha llevado a crear técnicas nuevas a nivel de grabado con cuerdas con la que creamos relieves, en los que ni siquiera Dan en las que, con toda su experiencia, había reparado.

Metodología. No existe, no hay ningún proyecto previo. «No me lo planteo ni me apetece, me fio mucho de mi intuición». Se inicia el trabajo a partir, según el artista, de una intuición: «A veces partimos de un disparate que surge de mi boca» que inicia un proceso fundamentalmente experimental, que fluye gracias a un diálogo constante entre artista y colaborador, y es este diálogo el que genera las decisiones; como expresa Jacobo, «unas veces gano yo otras Dan», que refleja el dejarse llevar del artista y la parte más racional del técnico. A Dan le gusta más preparar el trabajo, comenta Castellano, «es cuando yo hago un pequeño dibujo o una pequeña escultura... de la cual partir para iniciar el desarrollo».

Documentación. A lo largo del proceso no documentan ninguna de las técnicas y fases de realización, porque es la propia obra la que va acumulando las diferentes decisiones y procedimientos.

Taller. Ve muy importantes las instalaciones técnicas y califica el taller de Dan como «perfecto», un lugar donde es posible realizar prácticamente de todo, aunque lo realmente insustituible es el conocimiento técnico del fabricante. «El taller me ha abierto, me abrió nuevas vías, me ayudó a desarrollar buena parte de mi trabajo, me ha abierto posibilidades. Es decir, es un lugar en el que se puede llegar a hacer cualquier cosa. Trabaja también con otras personas del equipo de Dan⁵⁷², aunque intervienen menos a nivel conceptual.

Problemas más comunes. Para Jacobo Castellano, los problemas que se generan en el proceso de producción no son problemas, sino la tensión necesaria para generar la obra. Quizás el problema podría decirse que es «un exceso del protagonismo de la intuición», y cómo el editor intenta definirla y precisarla, de hecho, el colaborador técnico sirve de espejo y contención a esta intuición, lo que permite su concreción material. «Esa incertidumbre es donde reside parte del trabajo».

La financiación. «Es algo que se va viendo sobre la marcha». En su caso todas las ediciones se han producido en Benveniste Contemporary. Las galerías no han financiado nunca un proyecto de Castellano, pero no cree que deba meterse el mercado dentro de la producción, puesto que esta debe ser siempre libre. «Uno es el trabajo, lo creativo, y otro, lo comercial», por ello considera que hay que diferenciarlo y primar la libertad total para crear.

⁵⁷² El taller Benveniste trabaja con diferentes estampadores según las necesidades de producción.



Fotografía 132. *Sic* (2013), Jacobo Castellano; xilografías con chine-collé montadas sobre madera, editado por Dan Benveniste.

Fuente: Benveniste Contemporary.

6.2.4.3. Respecto al estatus del fabricante y su terminología

Para Jacobo Castellano la figura del fabricante se caracteriza como la de un colaborador técnico que llega a compartir en algunos casos los procesos artísticos con el autor, aunque reconoce que no tiene experiencia con otros colaboradores.

Reconocimiento. Según Castellano, el productor de obras de arte debería tener más reconocimiento, al final es quien está detrás del artista cuando a veces las decisiones son casi al 50 %. Se debería tener más conciencia de ello y reconocer que su papel no solo es técnico sino también conceptual. «El mérito nos lo llevamos los artistas», asegura.

Confidencialidad. En su experiencia no ha existido ningún grado de confidencialidad, pero tampoco se ha ocultado la participación del editor. De hecho, se han publicado artículos de prensa sobre su colaboración⁵⁷³. «No tenemos ninguna confidencialidad, ni lo ocultamos».

Formación. Para Jacobo Castellano, la formación del fabricante debe ser a nivel técnico y conceptual, para potenciar la capacidad de conocer y entender artísticamente los planteamientos del artista. Debe tener un conocimiento del mundo contemporáneo y,

⁵⁷³ ESPEJO, B. (2013). *Jacobo Castellano, silencio en seco*. Véase <http://www.elcultural.com/noticias/arte/Jacobo-Castellano-silencio-en-seco/5203> (consultado el 25-1-2017).

sobre todo, del trabajo del artista que va a producir, pues, afirma que facilita mucho la toma de decisiones.

El término. El más adecuado para Jacobo Castellano sería el de *colaborador*, que expresa mejor el diálogo entre las dos partes y define claramente una relación sana entre ambos.



Fotografía 133. El artista El Anatsui y Adam Lowe, observando algunos de los trabajos finales.

Fuente: Factum Arte.

6.2.5. Síntesis: el fabricante visto por los artistas

Los artistas entrevistados manifiestan la necesidad de desarrollar su obra con colaboradores técnicos para hacer frente a las exigencias artísticas, en constante evolución. Estos artistas se enfrentan a nuevos proyectos a través de la expansión de sus medios de producción, la aplicación de nuevas tecnologías o la profundización en los procedimientos de los materiales con los que trabajan. En definitiva, precisan de las herramientas tecnológicas o la maestría que los talleres especializados les ofrecen.

Aunque los casos analizados son muy diferentes respecto a los medios utilizados y a la relación que establecen con sus colaboradores, podemos deducir algunas características comunes que nos ayudan a definir la figura del fabricante.

Respecto al artista:

- **Características.** Los artistas buscan un colaborador con el que poder entablar una relación de confianza y desarrollar un trabajo basado en el intercambio de

información y de soluciones viables. Aunque la profundidad de la relación varía, en algunos casos, es exclusivamente técnica y en otros está totalmente integrada con el proceso creativo, como en el caso de Jacobo Castellano.

- Ninguno de los entrevistados niega que la autoría del artista se resienta, sino que se mantiene siempre la responsabilidad última del artista sobre la obra.
- *Conocimientos técnicos del artista.* Varían mucho según los ejemplos y parten de una carencia técnica o de capacidad de producción. Resaltamos el comentario de Michael Petry sobre la capacidad operativa y creativa que le ha otorgado el conocimiento adquirido con el trabajo con los fabricators.
- *Problemas.* Los más comunes aparecen con respecto a:
 - La comunicación del proyecto y sus fases de desarrollo.
 - La definición del presupuesto.
 - Los diferentes conceptos de acabado o perfeccionamiento entre artista y técnico.
 - El tiempo de ejecución.
- *Relaciones duraderas.* Todos han creado una simbiosis basada en la capacidad de producción y en lo comercial que mejora la expectativa artística de los autores.
- *Relevancia del artista.* Condiciona la capacidad para proponer proyectos más ambiciosos técnicamente.

Respecto a los procesos técnicos:

- *Aportación.* Acompañamiento del proceso que contribuye con alternativas sobre materiales y acabados que influyen en el aspecto visual y, como consecuencia, artístico de la pieza. El fabricator puede acceder a toda la información artística, pero a veces no le interesa, en lo que sí funciona es en el asesoramiento sobre lo que se puede o no se puede hacer y la posibilidad de trabajar en equipos multidisciplinares.

- *Influencia en lo artístico.* Este intercambio se considera valioso y enriquecedor para el artista e impulsor e inspirador de nuevos proyectos, por las posibilidades técnicas que la experiencia les facilita.
- *Innovación.* Los artistas amplían su espectro técnico y pueden experimentar con el taller en fases previas a la producción, puesto que los fabricantes buscan la solución más apropiada para la idea del artista y, en los casos más extremos, aportan a la construcción un *hardware* adecuado a la obra. Es decir, contribuyen a definir las características diferenciales de cada artista.
- *Metodología.* Es muy variada en sus fases y desarrollos. Sobresalen las diferencias que suele tener el artista, basadas en fases más imprecisas y germinales, que se completan por la metodología necesaria implícita en cada medio y técnica. Además, se encuentran soluciones a todas las fases de producción, testeo, transporte, logística, etc.
- *Documentación.* Es más interesante para el fabricante, que es el que suele realizarla para definir y ampliar la oferta que brinda al artista.
- *Taller.* Es la pieza fundamental que aporta el fabricante para que el artista pueda acceder a otras posibilidades de realización. Taller y herramientas también les tienen que parecer interesante si quieren mantener una imagen cercana al arte contemporáneo.

Respecto al estatus del fabricante y su terminología:

- *Reconocimiento.* El artista reconoce su aportación, pero solo en un círculo próximo a la producción y a la distribución, y muy puntualmente en la comunicación pública de los proyectos.
- *Visibilidad.* Muy limitada. Es difícil que aparezca su participación en exposiciones y catálogos y menos aún en la ficha de exposiciones, aunque sí ocurre con más asiduidad en oficios artísticos como el grabado y el cristal. Subrayamos la aportación de Jan Hendrix, que propone el desarrollo organizativo de un sector propiamente suyo sin incidir en el mundo de los artistas.
- *Confidencialidad.* No es necesaria; normalmente, queda reducida a casos muy puntuales.

- *Concepto de arte.* El del fabricante y el del artista suelen ser diferentes, pero impulsan positivamente los proyectos.
- *Término.* En general no se detecta una necesidad de poner una etiqueta a la función del ejecutor de las piezas, quizás, porque la función de los artistas no es darle visibilidad. Los términos propuestos son *colaborador*, *productor* y *maestro productor*.

ARTISTAS

RELACIÓN CON EL ARTISTA	Jan Hendrix	Manuel Franquelo	Jacobo Castellano	Michael Petry
CARACTERÍSTICAS	Confianza + Comunicación	Necesidad mutua	Confianza + Participación	Comunicación + Interacción
RELACIONES DURADERAS	Interés comercial	Relaciones comerciales	Sí	Experiencia
CONOCIMIENTOS TÉCNICOS	Aprender y aportar	No los necesita	Aprender y aportar	Aprender y aportar
PROBLEMAS	Diferente presupuesto y acabado	Salvaguardar aura y fidelizar clientes	Son oportunidades	Comunicación
INFLUYE EN OBRA POSTERIOR	Sí	Sí	Sí	Sí
PROCESOS TÉCNICOS	Jan Hendrix	Manuel Franquelo	Jacobo Castellano	Michael Petry
APORTACIÓN	Soluciones técnicas	Viabilidad técnicas	Técnicas	Técnicas
INFLUYE EN LO ARTÍSTICO	Sí	Sí	Sí	Sí
INNOVACIÓN E INVESTIGACIÓN	Sí, pero integrado	Sí	Sí, es el objetivo	Sí
METODOLOGÍA	Sí, diferenciar creación e implementación	Le interesa al fabricador	No	Variable
DOCUMENTACIÓN	Sí, pero no importante	Solo interesa al fabricador	No	Variable, interesa al fabricador
TALLER	Clave	Primordial	Ofrece posibilidades	Fundamental
RED CONTACTOS	Importante	Necesario	No	Varía

ARTISTAS				
ESTATUS	Jan Hendrix	Manuel Franquelo	Jacobo Castellano	Michael Petry
RECONOCIMIENTO	Sí, pero en propio sector	No es necesario	Sí	Sí, aconsejable
VISIBILIDAD	Sí, pero en propio sector	Mínima	Círculos especializados	Sí
CONFIDENCIALIDAD	Necesaria	Necesaria	No	En pocos casos
FORMACIÓN ESPECIAL	No	No	No	No
TRABAJAR EN ARTE	No necesariamente	Sí, en otro concepto de arte	Sí, importante	Sí
TÉRMINO	Maestro productor	Productor	No necesario	No necesario

Cuadro 9. Comparativa entre Hendrix, Franquelo, Castellano y Petry.

Fuente: elaboración propia.

Después de analizar las entrevistas de fabricantes y artistas, queremos sintetizar la información comparando ambos puntos de vista. Con ello, no pretendemos reducir un tema tan complejo y variado, sino subrayar los conceptos más comunes en cada uno de los roles:

- En general, el fabricante sirve de mediador entre la idea y su realización, es decir, como filtro entre la idea del artista y la imagen real de su materialización. Esto es percibido por el artista unas veces como un valor técnico y otras, como una aportación de una labor de equipo, aunque ambas partes reconocen las limitaciones técnicas de los artistas. Sin embargo, no trasciende más allá de afirmaciones concretas sobre el tema, ya que no salen del círculo restringido de especialistas. Es decir, no ocurre como en otras disciplinas artísticas —teatro, cine, producción musical—, en las que sí suele haber un espacio de información sobre los colaboradores técnicos.
- El binomio tiempo-dinero es el marco de trabajo que limita los procesos, en definitiva, como en cualquier otro proyecto, y suele ser fuente de discrepancias entre ambos.
- Los dos colectivos coinciden en que las relaciones duraderas son las que dan los mejores resultados en lo que respecta a eficiencia e invocación. Este hecho

nos llevaría a pensar que esta confianza y entente entre ambas partes mejoraría la comunicación; no obstante, no es así. Casi nadie, incluso dentro del mundo del arte, conoce las condiciones de producción de ciertas obras preminentes, aunque podemos decir que, en otros países, como Reino Unido y Estados Unidos, su estatus y reconocimiento son mayores.

- La aportación del fabricante para los artistas es, fundamentalmente, la investigación y la capacidad de producción, a lo que aportan metodología, documentación, espacio y maquinaria; es decir, el trabajo de taller.
- Igualmente están de acuerdo en que la decisión final es siempre del artista, aunque hay otro tipo de decisiones que son fundamentales en las que la aportación del técnico es crucial en el diálogo a los que ambos hacen alusión.

Los factores en que difieren artistas y fabricantes son:

- En la importancia de la documentación. Para el artista, en líneas generales, no tiene mucho valor, excepto en el caso de talleres de artistas preminentes.
- En la valoración de costos, temporalización y acabados.
- En el reconocimiento y visibilidad. Frecuentemente, los fabricantes se someten a la situación sobre su reconocimiento y utilizan internet como herramienta para darse a conocer.
- En el concepto de arte. Difieren en los conceptos o en su aplicación según el caso. Para algunos fabricantes, la preparación técnica se valora más artísticamente que la que puede tener el artista.

	TEMAS	FABRICATOR	ARTISTA	AFINIDAD
Relación con el artista	CARACTERÍSTICAS	Confianza y delegación	Confianza y entendimiento	Confianza
	PREPARACIÓN TÉCNICA	Limitada	Limitada	Limitada
	PROBLEMAS	Tiempo y presupuesto	Comunicación y acabados	Presupuesto y acabado
	RELEVANCIA ARTISTA	Mejora el proyecto	Capacita el proyecto	Mejora el proyecto
	RELACIONES DURADERAS	Mejora el proyecto, deseadas	Mejora el proyecto, depende viabilidad	Mejora el proyecto
Proceso técnico	APORTACIÓN TÉCNICA	Necesaria	Necesaria	Necesaria
	INNOVACIÓN	Como aportación	Como posibilidad	Aportación elegible
	INFLUENCIA	Variable	Inspirador	Variable
	METODOLOGÍA	Necesario, adaptación	Variable	Adaptable, realismo
	DOCUMENTACIÓN	Útil	Irrelevante	Útil para el fabricator
	TALLER	Aportación	Posibilidad	Posibilidades
Estatus y terminología	RECONOCIMIENTO	Ampliar, círculos cerrado	Círculos cerrados	Restringida
	VISIBILIDAD	Muy limitada	Teórica y restringida	Limitada
	CONFIDENCIALIDAD	Sí	Sí	Sí
	FORMACIÓN	Experiencia	técnicas	Experiencia
	HACER ARTE	Motivacional	variable	Motivación y entendimiento
	SITUACIÓN LABORAL	Empresa y precariedad	Viabilidad	Profesional flexible
	TÉRMINO	Productor	Maestro y productor	Productor

Cuadro 10. Comparativa entre fabricator y artista.

Fuente: elaboración propia.

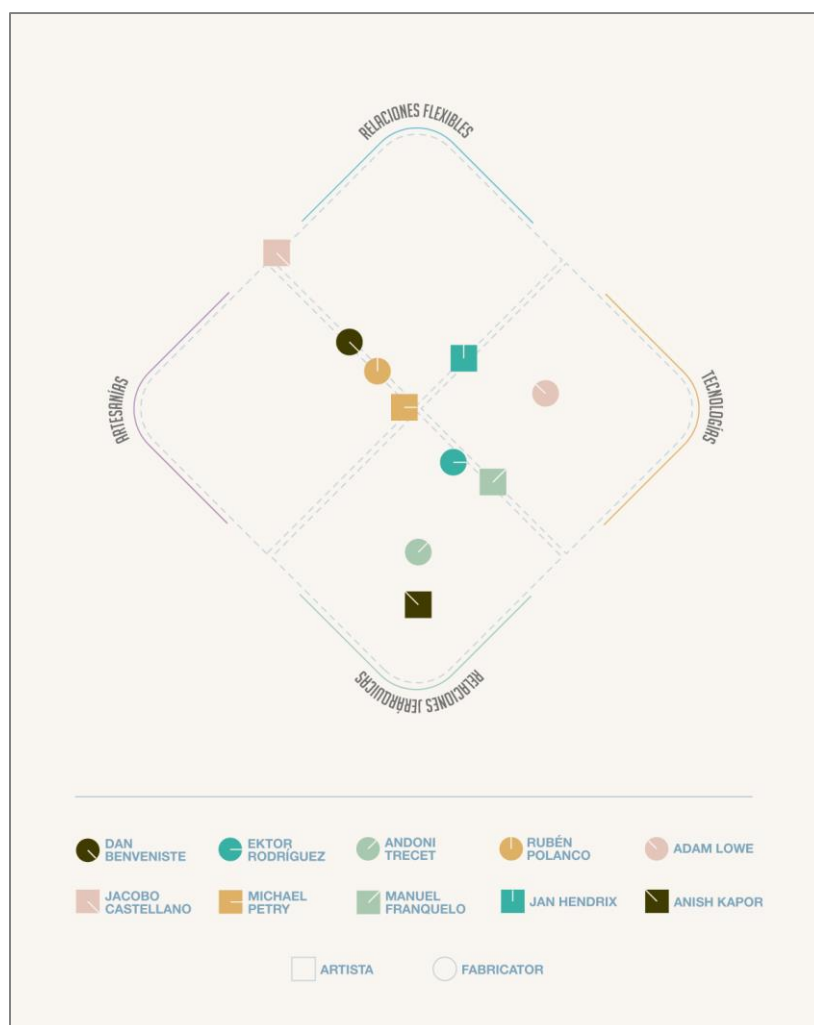


Gráfico 11. Posicionamientos relativos de fabricators y artistas según tipos de relaciones y tecnología.

Fuente: elaboración propia.

6.3. El fabricator visto por otros agentes del arte

Después de analizar la opinión de productores y artistas, se hace esencial investigar la visión que otros agentes relevantes del mundo del arte tienen del fenómeno que nos ocupa. En este apartado, intentaremos sondear cómo la figura del fabricator puede afectar a las instituciones que construyen el entorno de exhibición, comunicación y comercialización de la producción artística.

Cabe recordar que el mundo del arte es un sistema red, tal como lo explica el sociólogo Howard Becker, que hace posible la propia existencia del arte. En este entramado cada una de sus partes es fundamental para mantener dicha construcción cultural, en la que es tan importante la producción de la obra como su gestión en la presentación y comunicación de las piezas. Es una actividad que posee todas las características de

cualquier producción cultural con alto grado de profesionalización y en donde la trascendencia económica y el éxito social forman parte de los objetivos de museos y fundaciones.

Dicho lo cual creemos importante indagar cómo este fenómeno del fabricator es tratado desde estas instancias, pero sin ánimo de generalizar ni dar una visión cerrada, sino con la intención de buscar interlocutores apropiados que puedan completar el análisis de este tema. Dado que, en algunos casos, los museos o galerías participan en la financiación de la producción de determinadas obras de artistas y entran en relación con fabricantes y colaboradores técnicos del artista, importa saber qué estatus se les da a estas empresas, qué presencia y visibilidad tienen en estas instituciones, quién decide sobre la información que se traslada al público, etc.

6.3.1. *El fabricator visto por Vicente Todolí y Fernando Cordero*



Fotografía 134. Vicente Todolí ante la sala Hangar BicoCCA.

Fuente: Agostino Osio.

Para indagar sobre estas cuestiones contamos con la autorizada opinión de Vicente Todolí⁵⁷⁴, comisario, director de museo y programador cultural. Su experiencia le acredita como una de las voces más expertas⁵⁷⁵ en la producción de exposiciones y en el trato con artistas y productores. Sus años como director de uno de los museos de

⁵⁷⁴ Entrevista realizada el 12-5-2015 a Vicente Todolí Cervera vía telefónica.

⁵⁷⁵ Estas son algunas de sus responsabilidades 1985-1988: Concelleria de Cultura, Educación y Ciencia. Dirección General del Patrimonio Artístico. proyecto IVAM. 1989-1996: Jefe del área artística del IVAM (Instituto Valenciano de Arte Moderno) 1996-2003: director del Museo de Arte Contemporáneo Serralves de Oporto, Portugal. 2003-2010: director de la Tate Modern de Londres, Reino Unido. Actualmente dirige la sala de arte contemporáneo Hangar BicoCCA en Milán.

referencia mundial para el arte contemporáneo, la Tate Modern de Londres, y sus iniciativas respecto a las intervenciones de artistas en la famosa Sala de las Turbinas hace que su visión cobre relevancia y sea una gran ventaja para nuestro estudio.

Para Todolí, el fenómeno del *fabricator* no es completamente nuevo, sino que remite sus orígenes al taller medieval y a su sistema jerárquico. Él relaciona la figura del artista con el posterior concepto renacentista de *disegno*, de Pico della Mirandola.

Es un fenómeno que siempre ha existido, y Todolí cree que desde el pop se ha ido incrementando, aunque antes se habían iniciado —con el constructivismo ruso y con el arte *povera*— las necesidades que planteaban las instalaciones, sobre todo a partir de los sesenta y finales de los setenta.

Sin embargo, para Todolí es irrelevante quién haya ejecutado las piezas en los proyectos artísticos que él ha programado en las instituciones de las que ha sido responsable, ya que considera que la ejecución de las obras no es una cuestión central del arte contemporáneo y que ya está superada en la propia evolución del arte del siglo XX y XXI. Juzga que se ha convertido en un falso debate que funciona a veces como reclamo publicitario en algunas polémicas entre artistas y que despiertan la atención de la prensa.

Por ejemplo, la pieza de Juan Muñoz que tiene como fondo un cortinaje pintado fue encargada también a los pintores de cartelera comerciales del cine de la Gran Vía de Madrid, porque es el artista el que decide. Todolí cree que en la actualidad para los comisarios y para el público en general es irrelevante quién ejecute la obra.



Fotografía 135. *La naturaleza de la ilusión visual* (1994), Juan Muñoz.
(Fuente: colección MACBA).

Para él el valor del arte es inmaterial y el artista es el que decide cómo materializarlo, pues es esa su prerrogativa, ya que es el responsable último de su obra. Es una cuestión que debe enfrentar con su propio criterio y, como tal, varía según los autores. Él no entra a juzgarlo:

Puede caligrafiar un grano de arroz o encargarlo a quien sea. Siempre ha habido talleres. Al final, si el artista lo da como bueno, eso es lo que hay que juzgar. No le puedes decir «eso no lo has hecho tú», es irrelevante. La versión material solo es un material, pero tiene que tener alma quien le insufla el alma, el artista.⁵⁷⁶

Es una opinión basada en el concepto de *artista contemporáneo*, el cual tiene el poder total sobre su obra, y sobre él recae todo el mérito o demérito de esta:

Al final la decisión es del artista. Si me interesa el artista, el cómo está hecho viene después, es a nivel de curiosidad y es irrelevante. Es el artista es el que decide [...]. El arte trasciende sus materiales, por tanto, yo lo que primo es la visión del artista que es inmaterial.

Esta autoridad es respetada en todas sus posibilidades por las instituciones que deben seguir sus instrucciones respetuosamente en lo que concierne a la información que se comunica sobre ella; esa gestión la debe realizar el museo o la sala.

Entonces, ¿cómo se debe manejar la información sobre la realización material de las piezas? Según Todolí, ese tema también es una prerrogativa del artista, que decide qué debe comunicar y qué no respecto a las piezas de su autoría, y cada autor es libre de manejarlo con su criterio personal. No obstante, depende de los casos y de las piezas, para lo que apunta el ejemplo de Hamilton, que creía muy relevante el proceso de trabajo que había llevado a sus piezas.

La posición de los museos con respecto a la información que deben trasladar sobre las piezas sigue las convenciones de la ficha de la obra —autor, fecha y materiales—, a no ser que el artista diga lo contrario:

Realmente, los museos siguen la convención simplemente de enumerar los materiales. Si uno lee los materiales, puede saber que son encontrados o comprados..., si el artista no está y él nunca lo puso... No lo ponemos en la etiqueta porque es el artista el que decide, lo dijo en viva voz, no lo escribió si desvela el misterio o no, no lo escribió. Digamos que la explicación la hace de viva voz, pero no oficialmente.

⁵⁷⁶ Entrevista Cátedra ACCIONA de la Escuela SUR, Círculo de Bellas Artes. Véase https://www.youtube.com/watch?v=_FQ3gCT09L0 (consultado el 28-1-2017).

Es de resaltar que la comunicación de ese tipo de información se realiza en diferentes círculos y de diferente manera; se ha comunicado de viva voz a un círculo reducido de su entorno o ha quedado por escrito como la voluntad del artista así quería.

En la actualidad, no es muy habitual ver en la información que ofrece el museo o las galerías datos sobre estos casos en los que la obra no es ejecutada personalmente por el artista; parece que el autor tiende a primar la protección de estos detalles. La costumbre o la defensa del aura del autor hacen que la lectura de la obra se mediatice por esta información, que suele quedar oculta en la mayoría de los casos.

Para Todolí es diferente el caso de las reconstrucciones de obras que las salas y museos realizan; ahí encuentran grandes dificultades pues no se tiene información o, por ejemplo, es una obra en la que un artista desaparecido seleccionaba personalmente el material y sus herederos ahora no permiten que se haga.

El caso de la existencia de talleres multidisciplinarios con un alto grado de sofisticación tecnológica para la producción de obra artística es diferente para él, porque sí supone un hecho novedoso; producen una oferta tal para el artista que solo la tecnología hace posible, es decir, amplían sus opciones. Al referirse a Factum Arte, comenta:

Llegar a áreas donde antes no se había llegado. Ellos, además de ejecutar un encargo, ofrecen lo que hacen, que es ensanchar el abanico de posibilidades del artista, también se puede hacer así. Su investigación va enfocada a poder ampliar su mercado, claro, y de eso, ha construir replicas, como lo de Egipto que han hecho. Esas productoras con ese nivel de sofisticación..., eso sí es nuevo.

En estos casos, es reseñable la iniciativa que lleva la empresa de producción, de la que Todolí destaca su labor de investigación:

El caso de Factum es lo contrario: son ellos, a nivel de sofisticación, los que van al artista... Si quieres ir por esta dirección, estad preparados... Si el artista no lo había pensado, vamos a explorarlo.

Del mismo modo en que calificaríamos los casos en los que la empresa propone a los artistas una técnica o un material determinado.

Yo diría técnico, de un modo muy sofisticado, pero siempre técnico. Porque si no, si vamos más allá, estamos en el caso de una colaboración, habría autoría, coautoría. El artista tendría que reconocerlo, «hecho en colaboración con...». En un principio, si no se dice lo contrario, por mucho que hayan ampliado el campo, aunque si le han incitado a la realización...

Como vemos, otra vez es el artista el que debe confirmar en el caso de que se haya producido una colaboración, y la autoría se tendría que compartir. Es ilustrador el asunto que comenta sobre el artista Pepe Espaliú (1955-1993):

El caso de Pepe Espaliú: encarga al mejor artesano de botas de montar de Sevilla las piezas que hizo en cuero. Lo encargaba, él hacía los dibujos y se lo ejecutaban. Alguien se encuentra con el dueño de la tienda, y le dice: «¿Sabes que ahora estamos haciendo arte?». Él no entendía... que no, que era un mero ejecutor, como artesano, como un encargo, sin ser consciente de lo que estaba haciendo.

Todolí declina toda responsabilidad sobre el artista. Es el artista el que debe manejar esa información y decidir cómo se gestiona. Qué se comunica y qué no, a quién y cómo se comunica. No ve que el sistema de producción de obras por medio de fabricantes influya decididamente en las funciones del artista y considera que el mundo del arte se acaba autorregulando, corrigiendo excesos o modas:

El mundo del arte se mueve. Es casi como sístole-diástole. Cuando hay un exceso en una dirección, automáticamente se ve un movimiento hacia el sistema previo, con lo cual siempre existirá la coexistencia.

En último caso es el museo el que debe investigar:

El artista es libre de expresarlo de un modo más abierto o tácito, pero al final es el museo, el coleccionista, el que tiene que hacer la investigación y preguntar. Hay artistas que preguntan cómo está hecho. Es una cosa que no me interesa, que me da igual. Hay otros que no te dicen todo el proceso. Para Hamilton, por ejemplo, el proceso es esencial. Siempre lo decía, fundamental. Para producir el múltiple que realizó de la dentadura postiza y el cepillo eléctrico, acude a un dentista, que era coleccionista, para saber cómo hacerlo. El proceso técnico le interesaba. Pero a veces, incluso al artista, no le interesa cómo está hecho. Hay que respetar a cada uno. Eso no excusa la ignorancia del curator, del conservador que tiene la obligación de saberlo.

Para Todolí son muy relevantes los casos de la obra producida póstumamente, por medio de la fundición de bronce o la edición de fotografías. Destaca el caso de la obra reproducida de Julio González (1876-1942), que se ha duplicado fundiendo sus piezas sin tener en cuenta que eran obras soldadas. Este hecho, comenta, no respeta las particularidades formales de la obra, situando por encima el interés de su reproducción.

Otro ejemplo que destaca es el de la fotografía. Como el delicado caso de la fotógrafa Vivian Maier (1926-2009) y su gestión de los negativos. Esta fotógrafa seleccionaba muy pocos negativos y los recortaba a veces para manipular la fotografía. Como en estos

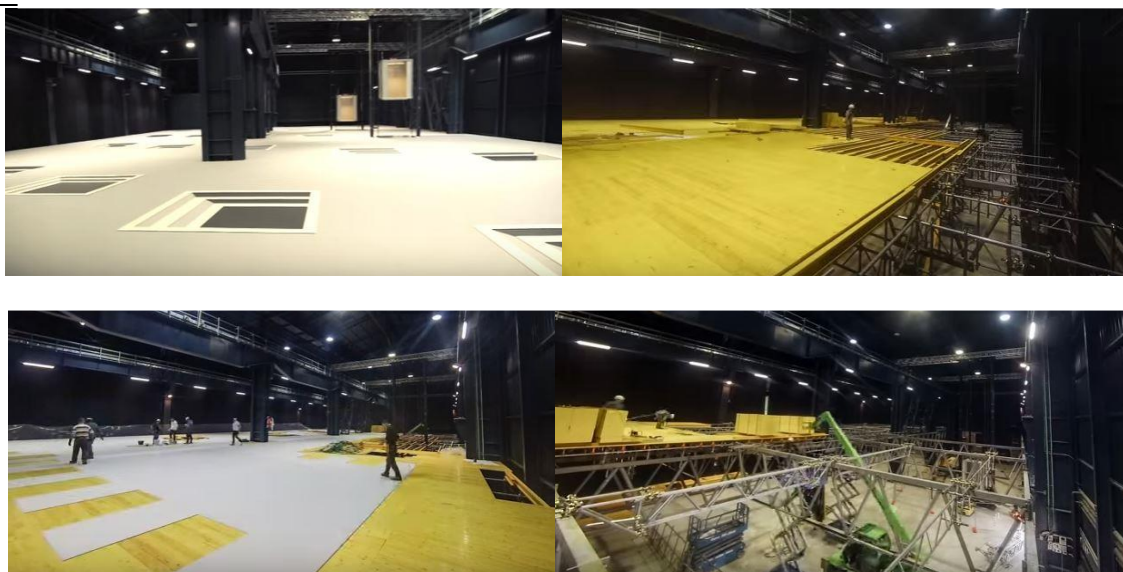
casos, la producción póstuma tiene que ser muy respetuosa con las indicaciones del autor, porque si no se crean copias y no originales.

Para Vicente Todolí en el caso de la obra producida póstumamente se debería comunicar siempre, a pesar de los intereses que puedan actuar en contra. Es el caso de las famosas bailarinas de Degas. Sabemos que las intenciones del autor eran trabajar con diferentes materiales en la figura, la tela para el vestido, etc., no solo en bronce. Pero el dinero que mueven estas copias en subasta hace que se olviden estas cuestiones. Por ello Todolí defiende que cuando el artista fallecido no ha intervenido en la obra se debería indicar siempre.

Respecto al término que se debería utilizar para nombrar este rol técnico, Todolí cree que *maker* es demasiado general. Él utiliza la expresión *ejecutado por...* que alude a un plan organizado por el artista y que alguien se encargue de llevarlo a práctica. Otra opción es *fabricado por...*, una expresión utilizada por los fundidores. Respecto al término *productor* comenta:

Es más ambiguo. Entramos en el campo de «producido por...», pero también implica «financiado» cuando hay un nivel de intercambio elevado. El rol no es mero fabricante, ni ejecutor, ya sería una producción.

La visibilidad de los productores queda más limitada a publicaciones. Una exposición siempre tiene que trascender el objeto, crear una ligazón invisible, aunque sería diferente una exposición didáctica sobre técnica y sobre procesos. En definitiva, es una cosa muy técnica: al museo le interesa más enseñar la obra del artista que hacer un simposio; incluso al artista tampoco le interesa. Hay que respetar a cada uno, no obstante, eso no excusa la ignorancia del curator, es decir, del conservador que tiene la obligación de saberlo.



Captura de vídeo de *The Making Off* de Juan Muñoz⁵⁷⁷.

Fuente: Double Bind & Around @HangarBicocca.

Montaje de la exposición de Juan Muñoz *Double Bind & Around* (2015) comisariada por Vicente Todolí, en HangarBicocca. Ilustramos con este ejemplo la importancia de la fabricación y producción de exposiciones que, en este caso concreto, recae sobre Vicente Todolí como comisario responsable de la pieza e intérprete de las intenciones del artista ya fallecido, destacamos el dato de que las esculturas han sido producidas por Rubén Polanco.



Fotografía 136. Captura de vídeo de una entrevista a Fernando Cordero para la revista *Claves del Arte* (2010).⁵⁷⁸

⁵⁷⁷ Véase https://www.youtube.com/watch?v=_WMuluEUj-8 (consultado el 25-1-2017).

⁵⁷⁸ Véase el vídeo de la revista *Claves del Arte*, en https://www.youtube.com/watch?v=qwkr_PcCbt4&t=87s.

Hemos contado también con la generosa participación de Fernando Cordero⁵⁷⁹, quien ha dedicado su carrera profesional a la gestión de galerías y al arte editado. En 1998 fundó en Madrid, junto a Raúl Cordero, la prestigiosa galería La Caja Negra. Por tanto, su prolongada experiencia en el mercado del arte nos garantiza una visión autorizada. Además, su participación en proyectos de producción artística junto a Adam Lowe en Factum Arte y a Dan Benveniste en Benveniste Contemporary le proporciona una visión actualizada de los modos de producción más técnicamente avanzados.

En primer lugar, Cordero quiere aclarar nuestra imagen del «mercado del arte», puesto que este no debe ser entendido de una manera simple y estereotipada, ligada exclusivamente a las grandes firmas y costosas piezas, formado por una elite de coleccionistas. Es decir, no deber comprenderse como un mundo con una dosis importante de «frivolidad culta», que muchos libros del subgénero «contra el arte contemporáneo» han diseccionado con crueldad. El mercado del arte no es solo eso y, en el contexto español, su supervivencia en muchos momentos tiene tintes heroicos.

Respecto al fenómeno de los fabricators, Cordero piensa que no es un fenómeno totalmente nuevo. A lo largo de la historia del arte, ha habido más periodos de trabajo colectivo «en el taller» que de trabajo individual «en la buhardilla o el garaje», siendo esta última actitud la dominante desde el romanticismo hasta las primeras vanguardias. En ese aspecto, solo se plantea una única diferencia: este sistema suponía la *maestría* del artista que, de algún modo, se traspasaba a sus principales discípulos, por tanto, era producción, aunque a la vez era formación de maestros. Este concepto de *maestría* es el que se desplaza la ejecución hacia la ideación, creación y gestión de un proyecto artístico, dejando fuera en algunos casos la maestría técnica.

Para Fernando Cordero, el hecho de que el artista no realice sus obras está asumido totalmente por el mundo del arte y del mercado del arte:

En cuanto a la ejecución de las obras, hoy en día es una discusión fuera de lugar. La autoría del artista no está en cuestión por el método de trabajo para la realización de la obra. Al artista se le pide la concepción de la obra, la supervisión del proceso y la confirmación de su autoría. La mediación de procesos, encargos, etc., tiene tantos ejemplos que sería imposible enumerarlos. Un artista como Mathias Goeritz, ya en los años sesenta, encargaba sus piezas «doradas» por teléfono. Los artistas

⁵⁷⁹ Editor y galerista de La Caja Negra, la primera galería en España en exponer artistas como Richard Serra, Anish Kapoor, Ellsworth Kelly, Rauschenberg, Mathias Goeritz, Cao Guimarães, Jaime Ruiz Otis, John Beech, Jonathan Hernández y otros muchos.

norteamericanos, a partir de los sesenta, con el auge del mercado del arte, organizaron verdaderas factorías de producción.

En cuanto a la producción, el sistema está totalmente claro para él:

El galerista lo único que tiene que hacer es llegar a un acuerdo con el artista sobre los sistemas de financiación de estos costes, incorporarlos de modo claro a los precios de ventas de las obras y mantener una relación de ética comercial tanto con el artista como con el comprador.

En sus palabras destacamos esa relación ética con el comprador, en la que no sabemos de qué manera esta información sobre su ejecución queda clara o simplemente no se ofrece por irrelevante.

Según Cordero, la tradición de la edición siempre ha cuidado la visibilidad del taller productor de las piezas y los detalles técnicos, informando a los compradores sobre ello. El público no tiene ningún problema en conocer los sistemas de producción de los artistas, la idea de autoría es aún más firme que en el Renacimiento.

Creemos muy interesante la diferencia que establece Cordero entre producción y edición y un concepto aplicable a la figura de *productor* que en ocasiones va más allá de la simple producción mecánica.

La producción es un simple gasto de una o varias piezas concretas. La edición —está claro que hablo de gráfica, libros— implica otro tipo de compromiso y participación. Un editor trabaja con una perspectiva de tiempo mucho mayor, asume proyectos que no podrían realizarse de ningún otro modo y que seguramente tardarán muchos años en ser «rentables».

Este concepto de *editor* se puede trasladar a nuevas técnicas en las que interviene total o parcialmente de materialización de archivos digitales, ampliando sus competencias a las técnicas de hibridación y producción digital.

Para Fernando Cordero son especialmente interesantes las consecuencias que se pueden derivar de estas prácticas de edición digital y ampliada de arte. Comenta que pone en juego los conceptos que tenemos de *artista* y de *creación artística*. Lo explica así:

En este avance enorme de medios, de tecnologías al servicio de la realización de las obras, se puede llegar a la desaparición no del artista, que pasaría a ser una especie de autor colectivo, sino de la propia idea de arte y su sustitución por algo que sería más comunicación que arte. El desarrollo de las técnicas facsimilares, de clonación de obras, puede llevar a la desaparición del objeto artístico y su sustitución por una

multiplicidad de objetos, representativos de los valores que encarna desde el punto de vista del lenguaje.

Para nuestra investigación este punto resulta muy relevante, ya que la rapidísima evolución de la materialización digital potenciaría, como dice Fernando, un trabajo colectivo bajo la autoría de un artista. Esta tendencia provocaría la disolución del *objeto único*, por otro lado, ya muy descompuesto en los conceptos posmodernos del arte. Este objeto sería no solo reproducible sino editable, inestable y bajo un paradigma procesual nuevo. Respecto a los talleres de este tipo, continúa el galerista:

El papel de los talleres de producción —los verdaderamente innovadores, no simples fábricas—, creo que implica más un cambio en la concepción de la «originalidad» del arte que en su relación con el mercado. Estos talleres de producción siguen trabajando para artistas con lugares destacados en el mercado, pero su propia innovación tecnológica quizás lleve a lugares donde se produzcan cambios sustanciales en la concepción de la obra de arte.

Respecto a la producción espectacular de *estrellas del arte* —Jeff Koons, Damien Hirst con los que colaboran ingenieros, químicos, fundidores, etc.—, Cordero piensa que siempre fue así en la escultura monumental clásica. Su espectacularidad debe estar justificada por lo que hay detrás de estas obras; si serán perdurables o no, y si el precio elevado de hoy será el precio de mañana. De hecho, por muy espectaculares que sean algunas producciones de Koons, siempre será más espectacular su precio. Únicamente se justifican las producciones de obras costosas cuando solo de este modo podrían realizarse y lo requieren y, además, es totalmente coherente con el trabajo del artista.

En esa dirección, comenta Fernando, la galería asume muchas veces los costes de realización, asumiendo no solo el pago de la producción de una determinada obra que se va a exponer, sino que la participación del editor va más allá, está mucho más implicado tanto económicamente como a la hora de tomar decisiones de formato, tipo de soporte, técnica por emplear... Trabaja con los talleres necesarios según la obra del artista y, evidentemente, esto influye en su comercialización.

El editor necesita tener un margen más amplio de beneficio, ya que va a tardar mucho más en vender una edición de cincuenta ejemplares que un ejemplar único. Se trata de diferentes tipologías, tanto de producción como de comercialización, que están afectando a la forma de producir de algunos artistas. Por ejemplo, las prácticas de las galerías que anteriormente tenían costumbre de sostener a los artistas con una cantidad mensual que se deducía de las ventas futuras se están sustituyendo por la financiación de la producción en algunos casos y, en otros, por la compra de obra en momentos

bajos del mercado. Las relaciones más fuertes de las galerías con la producción las podemos encontrar en algunas galerías, casi todas americanas, que son capaces de aportar un asistente por artista para cuidar su producción.

Respecto a la terminología que se debería emplear para referirse a los profesionales que ejecutan las obras, Fernando Cordero cree que el concepto *producción* es el apropiado para definir el sistema de trabajo, aunque en castellano el término *productor* no resulta adecuado, ya que tiene otras connotaciones, y en este sentido es mucho más clara la palabra *editor*.

6.3.2. *Síntesis: el fabricator visto por otros agentes del arte*

Después de recabar las opiniones de Vicente Todolí y Fernando Cordero sobre los fabricators, podemos señalar unas líneas básicas que nos guíen posteriormente a la hora de realizar las conclusiones finales de nuestro trabajo.

En primer lugar, cabe constatar cómo para los galeristas y gestores consultados el artista es obviamente el responsable último de la realización de su obra y su validación como arte, así como de las decisiones de lo que se debe o no informar sobre los modos de producción que son irrelevantes. Ya que el arte debe valorarse desde la capacidad del artista de producir valor inmaterial.

Ambos especialistas piensan que el fabricator no es un fenómeno nuevo en el mundo del arte y que se trata de un rol cada vez más normalizado y asimilado, pero su importancia es relativa en términos generales. Sin embargo, sí destacan la necesidad de dar claridad a la financiación y participación económica de la producción y la posible colaboración de las galerías o editoras. Subrayan además la experiencia histórica de los editores gráficos en las funciones de gestión, financiación y producción. Los términos alternativos que proponen para referirse a estos profesionales son *productor*, *editor* o, quizás, *ejecutado por*.

Por otro lado, puntualizan que la relevancia de los fabricators se acrecienta en algunos casos particulares:

- La novedad está en la aplicación de la alta tecnología digital a la producción del arte. Cuando la capacidad técnica de las empresas productoras supera los estándares normales creando unas posibilidades técnicas para el artista inauditas e innovadoras, pero manteniéndose por lo general en el mundo de la

aportación técnica y en la medida que Las producciones costosas se justifican en la coherencia de la obra y en la imposibilidad de producirlas de otra manera.

- En algunos casos más excepcionales de los anteriormente citados, se podría entender que operan cambios sustanciales en la concepción del original y la capacidad de la obra de ser *editable*, como anota Fernando Cordero.
- Por otro lado, es importante la labor de los fabricators cuando se necesite reconstruir o restaurar una obra en la que ellos han intervenido. Pero estos datos siempre se refieren a las decisiones del artista sobre esta información. Aunque asumen la responsabilidad de comisarios y museos de estar informados de estas cuestiones.

Como vemos la visión de ambos especialistas actualiza y refuerza la idea de un artista todo poderoso en sus atribuciones creativas y de producción de valores inmateriales y dueño absoluto de la información que su obra contiene.

6.4. El fabricator como empresa.

A la luz de las entrevistas realizadas a fabricators, artistas y gestores, nos parece pertinente analizar mínimamente el panorama empresarial que se dedica a la producción de arte contemporáneo, pues nos dará una visión de la producción artística más ligada a las dinámicas empresariales e industriales convencionales.

El arte habitualmente ha estado vinculado a la elaboración individual o a pequeños equipos y talleres. Por ello se ha de subrayar cómo el entramado empresarial e industrial participa de la producción cultural dentro del capitalismo artístico, como ocurre en el cine o en las artes escénicas.

Analizaremos las empresas de fabricación de arte más representativas, cómo definen el rol de fabricator en sus páginas web y cuáles son los servicios de producción, consultoría o comerciales que ofrecen al artista. Para ello, recorreremos los tipos de empresa y sus variados posicionamientos respecto al mundo del arte. Con esta información queremos complementar las entrevistas y dar una visión más concreta y amplia de los modos de trabajo de un fabricator.

Las empresas que colaboran con artistas están muy relacionadas con la evolución de la industria y se ven afectadas progresivamente por la *industria 4.0*⁵⁸⁰ y la revolución 3D, que está permitiendo la personalización de los procedimientos estandarizados de la industria convencional, además de involucrarse en diferentes grados en la investigación de las nuevas posibilidades de gestión y técnicas. Igualmente, nos interesa la visión del mundo empresarial y cómo comunica sus funciones. Este mundo hace tiempo que está integrado con el de las industrias culturales, pero ¿qué diferentes formas pueden asumir desde el mundo laboral y profesional con el arte contemporáneo?:

- Una empresa especializada en la construcción de obras de arte, sea cuales sean los materiales y la tecnología que necesite.
- Un especialista *freelance* con suficiente experiencia para ofrecer este servicio.
- Un maestro de los medios clásicos del mundo del arte, por ejemplo, un fundidor, editor, ceramista, que asumen la producción de piezas que necesitan una intervención más arraigada en las tradiciones artesanales del arte.

No existe un modelo único de empresa fabricante de arte y pocas se distinguen por su exclusiva orientación hacia el mundo del arte. Existen modelos que desarrollan su actividad con ramificaciones que tienden a una convergencia entre arte-ciencia-tecnología; otras son simples fábricas que atienden grandes encargos del arte; otras tienen un desplazamiento hacia la formación de profesionales y artistas —debemos nombrar aquí las nuevas formas de producción fab lab que mencionamos en el apartado 4.4.3—. En todas ellas tiene cabida el rol que intentamos definir como un mediador entre arte, tecnología y gestión.

El artista contemporáneo se ve atraído por las inmensas posibilidades de las industrias técnicas, e incitado a dar su versión del impacto tecnológico y su potencial de generación de valor simbólico. En la actualidad, las empresas, en diferentes grados, pueden asumir planteamientos divergentes y creativos propios del arte. Se pueden agrupar en cuatro grandes categorías:

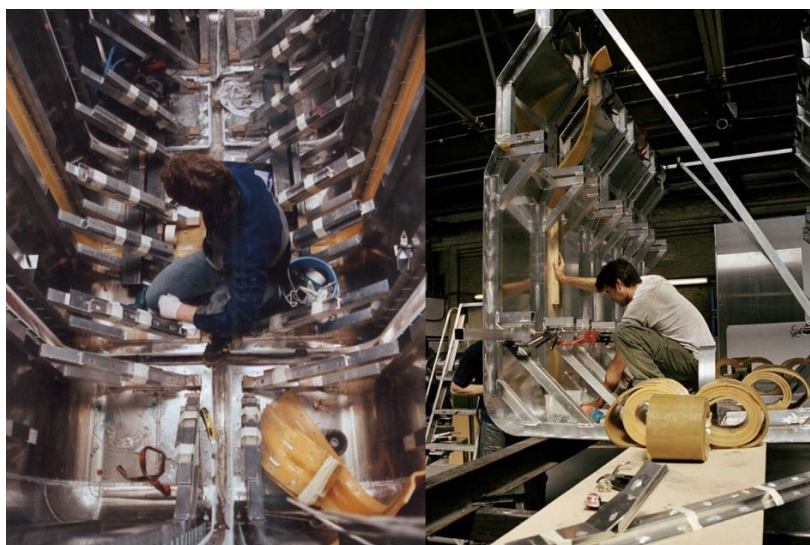
- *Empresas específicas de arte*. Ofrecen un servicio completo de técnicas, oficios, experimentación, con una red de proveedores y subcontratación muy completa. Puede ser el modelo de empresa-fabricator donde el artista espera encontrar la

⁵⁸⁰ Industria 4.0, llamada también *industria inteligente* o *ciberindustria*, es una nueva manera de adaptar los medios de producción a la digitalización y a la capacidad de personalizar las necesidades de producción, así como a una asignación más eficiente de los recursos.

solución y la experiencia necesaria para su proyecto —MDM, Factum, Mike Smith...—, a partir de la experiencia de una persona con amplio recorrido en la producción de arte y con numerosas conexiones personales con los artistas. Cabe realar que la mayoría de las empresas de este tipo tienen este origen y están lideradas por un director con sensibilidad artística y una personalidad fuerte, como en los casos de Mike Smith, Pollich, Factum, BK, etc.

- *Empresas especialistas.* Realizan un trabajo de gran calidad que se llimita a unas técnicas o materiales (metal, vidrio, cerámica). No tienen por qué dedicarse exclusivamente a la producción de arte, sino que coinciden diferentes tipos de clientes de la industria convencional, la arquitectura o el diseño. Fabricantes convencionales que también tienen clientes artistas son Arnold, Amaral, Zanner, para el metal, o Mayer Berengo, para el vidrio.
- *Empresas con formación.* Destacamos estas empresas pues creemos que son un fenómeno emergente muy relacionado con la revolución 3D y el movimiento *maker*.
- *Empresas de artistas-marca.* Este es un caso paradigmático del arte de hoy donde los propios artistas son los que generan la trama empresarial de colaboradores y profesionales alrededor de su producción. Algunos de ellos incluyen la venta directa de la obra a la sombra del apoyo comercial que han recibido del mercado, como Damien Hirst, Takashi Murakami, etc.

6.4.1. Empresas específicas de arte



Fotografía 137. Fabricators de Mike Smith con la obra *Monument* (2001), Rachel Whiteread. Fuente: Mike Smith.

6.4.1.1. Mike Smith Studio (MSS)

Mike Smith Studio⁵⁸¹ es un centro de fabricación, ya clásico, fundado en 1989,⁵⁸² con sede en Londres. Es un experto productor de arte con gran prestigio, que suele ser convocado por museos y revistas de arte⁵⁸³ como especialista en la fabricación de arte. Ha realizado la obra de artistas preminentes y asumido grandes proyectos de arte público. Su fundador, Mike Smith, tiene una formación artística de cinco años, que abandona para dedicarse exclusivamente a la producción. Creemos que su caso define muy bien el papel del fabricante, ya que él mismo explica su trabajo y da los siguientes argumentos:⁵⁸⁴

- Tiene un historial de producción artística y experimental; incorpora un trabajo de investigación y gran variedad de aportaciones técnicas adaptadas a cada proyecto.
- Los encargos que asume cubren un amplio espectro profesional que incluye la ingeniería, la arquitectura y el diseño industrial.
- Actúa como un mediador para artista, con un firme vínculo y especialización con el arte contemporáneo como puente entre las ideas iniciales y su materialización. Desarrolla un proceso con estrechas conversaciones con el artista.
- Resalta el proceso de colaboración con los artistas, con especial cuidado en no defraudar las expectativas de sus clientes respecto a la calidad de la producción.
- Ha trabajado en más de mil quinientos proyectos para todo el mundo con lo que se ha labrado gran reputación internacional.
- Destaca su comprensión del mundo del arte y del artista, y soluciona todos los aspectos del proyecto relacionados con preocupaciones estéticas y requisitos creativos.

⁵⁸¹ Véase <http://mikesmithstudio.com> (consultado el 26-7-2016).

⁵⁸² Para ello ha realizado un voluminoso libro que celebra su aniversario dentro de la profesión, con ejemplos y su historia. MIKE SMITH STUDIO (2003). *Making Art Work*. Londres: Patsy Craig. Véase <http://mikesmithstudio.com/book>.

⁵⁸³ Museo Victoria y Albert, *Fabrications: Craft in the 21st Century*. Véase http://www.vam.ac.uk/vastatic/microsites/1637_outoftheordinary/events.php. «The Producers», *Artforum* octubre, 2007.

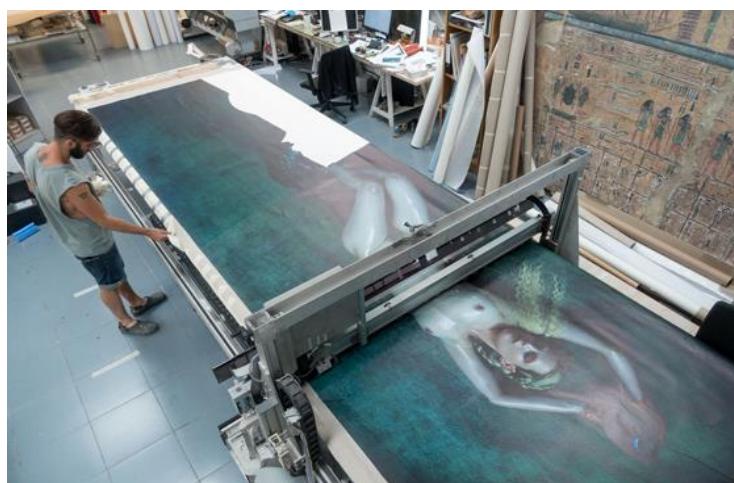
⁵⁸⁴ SMITH, M. (2005). *Mike Smith Goldsmiths College Lecture*. Véase <http://mikesmithstudio.com/press-items/mike-smith-goldsmiths-college-lecture> (consultado el 26-7-2016).

- Asume la negociación de los presupuestos como frontera creativa, y su capacidad para redefinir e inventar nuevas técnicas para superar estas limitaciones.
- Conecta los procesos digitales con las técnicas artesanales, utilizando las técnicas digitales para los prototipos a menudo como herramienta para la toma de decisiones, antes de comprometerse con la producción en sí de la obra. Además ofrece la producción a escala real de una parte de la pieza que pueda funcionar también para aclarar dudas.
- Destaca su capacidad de incorporar otros proveedores y una red de contactos especialistas y subcontratistas para solucionar dificultades fuera de su alcance.
- Sus clientes son artistas, arquitectos, diseñadores, museos, ingenieros estructurales y desarrolladores.
- Los servicios se centran en la realización *llave en mano*, es decir, en hacerse cargo de toda la realización de las piezas.
- Realiza la producción de fases autónomas de otros proyectos.
- También trabaja restauración y reparación de obras.
- Ofrece asesoramiento con estudios de viabilidad para proyectos, teniendo en cuenta la mayoría de las cuestiones como fabricación, presupuesto, planificación, evaluaciones de riesgo, seguridad y salud, logística, transporte, conservación y archivos de mantenimiento.
- Se hace cargo de las posibles coordinaciones de solicitudes de permiso de las autoridades locales o de las propuestas necesarias para organismos privados, con documentación de métodos y presupuestos detallados, que pueden incluir alquiler de material, embalaje y transporte, detalles de instalación y mantenimiento.
- Monta exposiciones, conoce los protocolos de museos y galerías e incluye el embalaje, el transporte y la instalación.
- Diseña y fabrica embalajes para adaptarse a los requisitos de embarque.
- Asume las instalaciones en la sala o la realización de planos e instrucciones para que otras lo realicen.

- Es un proveedor de servicios para diversos museos de ciudad de Londres, el Museo de la Ciencia, el Museo de Historia Natural y otros.
- Las instalaciones son una garantía: 3000 m² que albergan una capacidad productiva con variedad de técnicas y habilidades, y resalta su habilidad para utilizarlas «de manera no convencional para proporcionar soluciones».
- Su equipo de trabajo varía según las necesidades; hay entre doce y trece trabajadores que dependen del proyecto.
- Redefinen los proyectos artísticos vinculados con «el estudio del renacimiento y una visión más unificada de las artes y las ciencias [...]». Para dar a conocer lo que en definitiva constituye una historia del arte que sigue siendo poco conocido».
- Respecto a su visibilidad, tiene gran prestigio dentro del círculo restringido del arte, y su web contiene una sección en la que constata el impacto público de sus obras en periódicos y revistas.

Algunas de las producciones más destacadas son Mona Hatoum, *Corps Etranger* (1995); Michael Landy, *Scrapheap Services* (1996); Darren Almond, *A Bigger Clock* (1997); Gavin Turk, *Death of Marat (vitrine)* (1998); Mark Wallinger, *Prometheus* (1999); Mona Hatoum, *Continental Drift* (1999); Darren Almond, *Meantime* (2000), Jake & Dinos Chapman *Hell (vitrines)* (2000); Rachel Whiteread, *Monument* (2001).

6.4.1.2. Factum Arte



Fotografía 138. Fabricator con *The Garden of Earthly Delights* (2016), Tim Walker. Fuente: Factum Arte.

Fundada en 2000 por Adam Lowe y Manuel Franquelo y con sede en Madrid, Londres y Milán, Factum se posiciona dentro del concepto de *mediador digital* entre el artista y la tecnología destinada a materializar sus piezas. Se ha especializado en la transformación, mediación y manipulación de información como base de su trabajo, así como en su interpretación, puesta en práctica y materialización. Su posición es muy singular y se caracteriza por una combinación de desarrollo tecnológico entre la conservación y el arte contemporáneo.

Adam Lowe mantiene cercanas relaciones con el mundo del arte contemporáneo y los artistas y destaca en la investigación tecnológica para dar respuestas específicas y a medida a proyectos artísticos.

Es, igualmente, muy conocido en el mundo de la conservación y los facsímiles de última generación, que han revolucionado el mundo de la conservación del patrimonio artístico y su documentación. Combina y crea sinergias entre proyectos de restauración y arte contemporáneo, además de producir los suyos propios. Sus desarrollos fusionan la investigación en nuevas tecnologías y las técnicas y habilidades artesanales del arte clásico.

Su equipo está formado por artistas, técnicos y conservadores, en total, colabora con en torno a cincuenta profesionales.

Crea sus propias herramientas, *software* y *hardware*; entre otros: una impresora de diseño propio que imprime por capas, el escáner 3D Lucida (diseñado por Manuel Franquelo), un *software* de retoque 3D, un sistema de barrido de superficie plana para digitalizar color, una impresora digital de superficie plana que puede sobreimprimir en capas con un registro perfecto, una impresora 3D que imprime en cemento a partir de archivos STL, y ahora mismo trabaja en el desarrollo de un sistema de digitalización de manuscritos y de libros antiguos.

Además, ofrece a los artistas servicios para impresión 3D y fresadoras, y desarrollan también un estudio de investigación fotográfica y de grabado. Todo respaldado con una consultoría de arte contemporáneo y de viabilidad de los proyectos.

Ha producido obras para Anish Kapoor, Marc Quinn, Boris Savelev, Jeff Wall, Marina Abramović, Jan Hendrix, Gabriel Orozco, Manuel Franquelo, Mariko Mori, Peter Greenaway, Louise Bourgeois, Antoni Muntadas o Carlos Garaicoa.

Ha trabajado con el Museo del Louvre, British Museum, Pergamon Museum, Museo del Prado, Biblioteca Nacional de Madrid, Fondazione Giorgio Cini, Supreme Council of Antiquities en Egipto, así como muchos otros museos, instituciones, galerías y particulares.

En 2009, crea la Fundación Factum para apoyar la construcción de archivos digitales para la preservación de documentos, seguimiento, estudios, recreación y difusión del patrimonio cultural, y el estudio, creación y organización de exposiciones itinerantes de la labor de la fundación, la creación de centros de formación para aprender las diferentes tecnologías desarrolladas.

Factum Arte cuida mucho la imagen de su web, que se diferencia de las del resto con un criterio menos comercial. Aporta mucha documentación sobre los procesos de trabajo y una actualizada información. Su propuesta intenta ir más allá de la simple producción y trata de realizar un tipo de trabajo que redefina las relaciones entre el artista y el objeto, entre el original y sus copias. «El trabajo producido es el resultado de un estudio profundo que parte de entender la originalidad no como un estado fijo, sino como un proceso que va cambiando y profundizando con el tiempo».



Fotografía 139. Fabricator terminando la obra *Planet* (2008), Marc Quinn.

Fuente: Factum Arte.

6.4.1.3. Carlson Arts LLC⁵⁸⁵Fotografía 140. Fabricator en Carlson & Co., con *Sin título* (2005), E. Kelly.

Fuente: Artforum.

Anteriormente conocida como Carlson & Co, tiene sede en California y fue fundada en 1971⁵⁸⁶. Peter M. Carlson la convirtió en una de las empresas más conocidas para los artistas que realizaban complejos y espectaculares proyectos a gran escala. Es considerada fabricante de gama alta y está relacionada con coleccionistas de arte multimillonarios, museos y fundaciones privadas. Realizó piezas de gran dificultad técnica durante el auge de los precios del arte contemporáneo que se inició en 2002 y que duró seis años⁵⁸⁷, protagonizando uno de los alardes técnicos⁵⁸⁸ de la escultura espectacular contemporánea con la producción de *Balloon Dog* de acero inoxidable de Jeff Koons, valorada de más de 20 millones de dólares cada ejemplar en 2010. Desarrolló técnicas para la coloración de acero que nadie había visto antes y su reputación se disparó junto con el mercado. La compañía fue incluida en un perfil en el *The New York Times* en 2007, la revista *Artforum*, el mismo año dedicó una edición a «El arte de la producción» en la que también participó. En 2010 se declaró en quiebra y

⁵⁸⁵ Véase <http://carlsonartslc.com>.

⁵⁸⁶ Véase <http://www.bloomberg.com/news/articles/2010-04-28/koons-balloon-dog-fabricator-carlson-closes-as-recession-topple-big-art>. Lindsay Pollockm, 28 de abril de 2010.

⁵⁸⁷ Véase <http://www.artslant.com/9/articles/show/16604> The Stuff That Dreams Are Made Of by Julian Hoeber (consultado el 26-7-2012).

⁵⁸⁸ «Muchos artistas, tratando de hacer el trabajo que implica la alta tecnología y la ejecución precisa, irían a Carlson y a menudo pueden entender las cosas que nadie más podría», dijo el asesor de arte de Allan Schwartzman.

tuo que despedir a 95 empleados, a causa, según su fundador, del «clima económico». Sin duda, representa los excesos y vaivenes del mercado del arte.

La empresa se refunda asociándose con John H. Baker, exintegrante de Carlson & Co. Mantuvo el personal clave y las relaciones con los subcontratistas y proveedores, que son capaces de proporcionar soluciones rentables para proyectos complejos.

- En conjunto, tiene más de cincuenta años de experiencia en la ejecución de obras de arte y proyectos de arquitectura de todo el mundo.
- Trabaja con artistas contemporáneos como Doug Aiken, John McCracken y Charles Ray.
- Dispone de una planta de 6000 m² con oficinas en Sun Valley, California.
- Desarrolla trabajos de diseño, ingeniería y fabricación a medida.
- Ofrece experiencia y tecnología avanzada.
- Mantiene una estrecha relación de trabajo con cada cliente.

Respecto a su visibilidad, intenta apoyarse en su experiencia anterior y la notoriedad que le ofreció el caso de Koons. En su página web actual no utiliza la palabra *artista*, sino que la sustituye *por organizaciones creativas*. Representa un ejemplo claro de cómo estas empresas participan y sufren con las tendencias de la producción de arte y a los vaivenes del mercado y sus excesos.

6.4.1.4. MDM



Fotografía 141. Producción de MDM de Leviathan (2014) Anish Kapoor

Fuente: web de MDM.

Fundada en 1993, con sede en Londres, es una empresa muy conocida en la fabricación de arte y de elementos para el teatro y el ocio. Su posicionamiento se basa en la producción de calidad y la combinación de proyectos artísticos y comerciales. Desde el punto de vista de la producción comercial, ha construido escaparates temáticos y campañas publicitarias; realiza escenografías teatrales desde hace más de veinte años, para West End, Teatro Nacional, el Ballet Real y la Ópera Nacional de Inglaterra; lleva a cabo desde escaparates a grandes proyectos e intervenciones artísticas. Es muy relevante para nuestra investigación este aspecto, pues visualiza poderosamente el vínculo estructural y comercial entre ambos mercados.

Cuenta con un equipo altamente cualificado que permite que los proyectos se realicen con gran calidad, por lo que trabaja con artistas y galerías de todo.

Resalta en su web las siguientes características:

- Trabaja en estrecha colaboración con cada artista para entender su visión creativa, lo que permite cumplir con los requisitos individuales de cada proyecto y establecer los métodos y materiales.
- Posee unas instalaciones a gran escala, con 16.000 m² disponibles para la producción.

- Trabaja con los siguientes materiales: bambú, ladrillo, acero Corten, fibra de vidrio y piedra, acero inoxidable fundido, aluminio entallado, bronce fundido, pintado de acero dulce, textiles y accesorios suaves, *animatronics*, fibra de vidrio y plásticos, pintura y acabados especializados, madera, espejos de vidrio, hormigón y arcilla, acrílico y técnicas mixtas.
- Tiene experiencia en todos los aspectos de la fabricación de arte, la construcción escénica, la creación de modelos a gran y pequeña escala, la ingeniería, las estructuras arquitectónicas, los moldes y la fundición.
- Realiza montajes de *site-specific*, e incluso de islas flotantes.
- Crea automatismos en acero impulsados manualmente o por motores eléctricos y electromagnéticos, de aire comprimido, y esculturas mecánicas de fibra de vidrio pintada.
- Realiza obras sonoras que incluyen vórtice eléctrico, cuchillas móviles de altavoces direccionales, mecánicas de goteo de tinta, refrigeración y robótica de control remoto.
- Trabaja también con telas y con escultura blandas, como plumas, flores de origami, textiles con sal, etc.
- Destacan igualmente las figuras de fibra de vidrio laminado y el esculpido, moldeado, laminado y acabado con pintura de grafito.
- Para los bronce, produce modelado y ceras de alta calidad para la fundición, así como el acabado, la pintura y el pulido.
- Realiza iluminaciones, incluidas instalaciones de neón y diseños led.

Su visibilidad en la web se apoya en una gran cantidad de imágenes espectaculares de sus producciones un tono neutral y explicaciones muy cortas y técnicas. La unión de la excelencia formal que transmiten sus imágenes nos hacen relacionar la producción comercial con el arte contemporáneo. Las técnicas de *marketing* que utilizan indistintamente para uno u otro campo destacan porque en las fichas de cada proyecto aparece la palabra *brief*, término paradigmático de la técnica publicitaria.

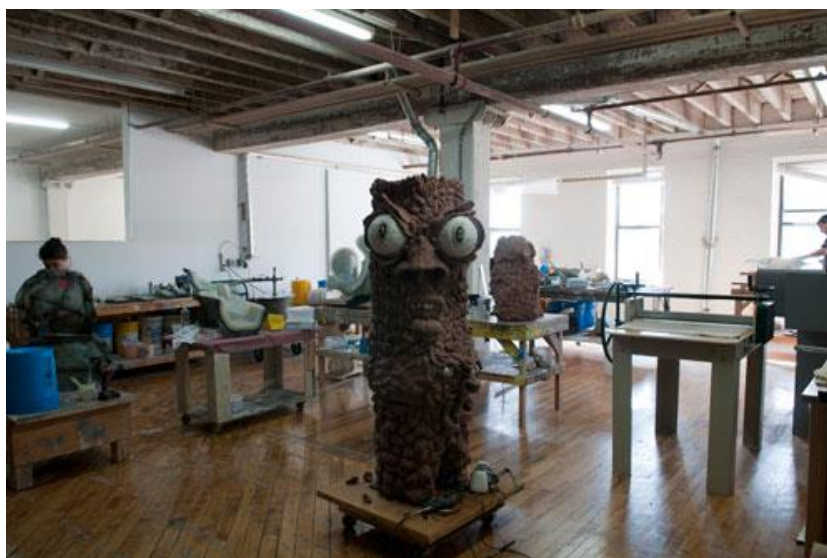
Al referirse a clientes, no hace diferencia, como algunas webs de fabricantes, entre artistas y clientes, sino que aparece una gran lista por orden alfabético que mezcla sin

pudor marcas como Adidas y artistas como Hirst. Esta imagen connota poderosamente la desacralización del arte y su consolidación dentro de las estructuras productivas de la industria de la cultura.

CLIENTS		
Adidas/ Chelsea FC	Haunch of Venison	Richard Wilson
Acrylicize	Henry Moore Sculpture Park	Rolf Sachs
AEG Live	Hussein Chalayan	Rolls Royce
Alex Cochrane Architects	Imagination	Royal Academy
Alex Hartley	Isaac Julian	Royal Ballet
Anish Kapoor	Jamie Fobert Architects	Royal Court
Anselm Kiefer	John Lewis Partnership	Royal National Theatre
Antony Gormley	John Paulson	Royal Navy
Arsenal Football Club	Karl Lagerfeld	Royal Opera House
BAA Airports Limited	Katie Paterson	Royal Palaces
Blackpool Pleasure Beach Disney	Katrin Sigurdardottir	Royal Parks
Blonstein & Associates	Keith Tyson	Ryan Gander
British Fashion Council	Kendell Geers	Sadler's Wells
British Council	Kurimanzutto Gallery	Sainsbury's
British Museum	Leandro Erlich	Science Museum, London

Fotografía 142. Captura de pantalla de la página de clientes de MDM.

6.4.1.5. KB Projects LLC



Fotografía 143. Estudio de KB.

Fuente: web de KB.

Fue fundada en 1996 por el artista y cineasta Konstantin Bojanov, con el objetivo de establecer un entorno idóneo para que los artistas pudieran crear y ejecutar sus obras. Su sede se ubicó en Manhattan Avenue, aunque luego se trasladaron a Berlín. Es una empresa que ejemplifica con claridad el carácter personalista: un artista como Bojanov da servicio a otros artistas y acaba fundando una empresa. Aunque realiza proyectos

muy diferentes, creemos que su oferta se diferencia por su especialidad en la escultura de tintes pop con acabados muy industriales, cercanos a la juguetería. De hecho, su fuerte relación con Paul McCarthy les ha llevado a extender este tipo de producción. En su página web ofrece los siguientes servicios:

- Gran experiencia en técnicas de fabricación de moldes de yeso, incluyendo moldes de silicona, de arcilla, de resina, de cáscara dura y moldes de fundición.
- Inicia la fabricación a partir de bocetos, fotografías, planos u objetos materiales, adaptándose a cualquier estilo.
- Escana y modela en 3D, CAD y renderización en 3D de esculturas y otras obras tridimensionales y fresado.
- Trabaja un prototipado inicial para que el artista pueda visualizar la obra antes de la ejecución.
- Reproduce y amplía digitalmente con exactitud, con mecanizado de cuatro ejes.
- Tiene la fundición externalizada en talleres en Europa, Asia y los Estados Unidos.
- Ofrece los siguientes materiales: resinas de aluminio, acero inoxidable, bronce, latón, plata, resinas Epoxi y fibra de carbono, polímeros acrílicos, fibra de vidrio, cristal, poliuretanos, yeso, silicona, cera, arcilla y plastilina.
- Puede fabricar obras directamente a partir de aluminio, acero, acero inoxidable, latón, bronce, madera y plásticos.
- Realiza servicios de consultoría y gestión, escultura y restauración.
- Ha tenido una estrecha colaboración con Paul McCarthy y ha realizado obras de Louise Bourgeois, Vanessa Beecroft, Aaron, Michael Joo, Barbara Kruger, Richard Dupont, Los Carpinteros, Bjarne Melgaard, Richard Jackson, Richard Prince, Christian Jankowski, Ronnie Cutrone, Diana Al Hadid, Sam Durant, Erinc Seymen, Tara McPherson, Jason Rhoades, , Kai Altoff, Will Ryman, Kelly Walker, XVALA, Konstantin Bojanov o Yoshitomo Nara.

6.4.2. Empresas especializadas en materiales

6.4.2.1. Especialistas en metal

- **Amaral Custom Fabrications, Inc.** Empresa familiar con diecisiete años de experiencia, liderada por Paul Amaral y con sede en Bristol, Estados Unidos. Está especializada en la fabricación en metal y en técnicas de conservación y resistencia a las incidencias de la meteorología e intemperie extrema en esculturas al aire libre, sin decolorarse y resistentes al grafiti. Utiliza estándares de tecnología marina y aeroespacial que utilizan la Guardia Costera y la Marina de los Estados Unidos. Sus realizaciones, después de una década, mantienen en perfecto estado de conservación del patrimonio artístico. En 2006, Jeff Koons recurre a esta empresa para resolver problemas de cobertura y conservación de pintura.
- Su web ofrece los siguientes servicios:
 - Trabaja desde el acero al aluminio, fibra de vidrio y otros materiales compuestos.
 - Corte de precisión y soldadura estructural.
 - Versatilidad y gran escala.
 - Realiza trabajos de arte y para empresas marítimas, elementos arquitectónicos, y la restauración de coches antiguos, entre otros.
 - Ha trabajado con Claes Oldenburg y Roy Lichtenstein.



Fotografía 144. Instalando *Tokyo Brushstroke I* (2014), Lichtenstein.⁵⁸⁹

⁵⁸⁹ Documentación gráfica completa en <http://www.aageastend.com/contents/parrish-art-lichtensteins-tokyo-brushstroke-i-ii-installation-416-17-photo-essay> (consultado el 28-1-2017).

Su visibilidad está basada en una web con un formato muy popular y directo, con un tono comercial y casi *naïve*: «los clientes se convierten en amigos», «para impresionar a los espectadores». Hemos destacado algunas frases y opiniones de los artistas, que utilizan para su promoción: «Lo recomendamos encarecidamente», Claes Oldenburg y Van Bruggen Cooje: «Yo recomendaría altamente al Sr. Amaral». «Paul Amaral ha jugado un papel integral en la fabricación de nuestras esculturas de gran escala» (Roy Lichtenstein).

- **Zahner Co. Zahner** es una empresa de ingeniería y fabricación de metal y vidrio con renombre internacional, que se especializa en sistemas arquitectónicos y los aplica a la creación de arte a medida. Con sedes en Kansas City, Missouri y Dallas, Texas. Es conocida por intervenir en la construcción del Museo Guggenheim de Bilbao, en el Experience Music Project en Seattle y en el Museo de Young, en San Francisco. Realiza obras de diseño de interiorismo, paisajismo arte público y arquitectura.

Cuenta con más de 50.000 pies cuadrados de espacio cerrado. La instalación incluye las áreas de ingeniería y fabricación adyacentes, lo que contribuye a la dinámica de la innovación y la colaboración. Además de estas instalaciones de fabricación permanentes, la compañía ha puesto en marcha otras de montaje e instalaciones temporales para grandes proyectos.

Está involucrada en el desarrollo y fabricación de «nuevos» materiales y procesos para uso arquitectónico y artístico, como titanio, deposición de vapores químicos, colorantes interferencia y pátinas personalizados.

Se dedica también a la investigación y a procesos altamente digitalizados. Usa el Building Information Modeling para proporcionar un proceso de construcción transparente y reduce errores de construcción, a lo que denomina «artesanía de alta tecnología».

Su web está construida meticulosamente con un gran cuidado por la propiedad intelectual y los *copyright* de obras y nombres. Hace un seguimiento fotográfico del proceso de cada obra incluyendo los bocetos previos y renderizados. No potencia la visibilidad de los artistas, sino de los proyectos y su localización geográfica.



Fotografía 145. Sol Lewitt⁵⁹⁰ (1996), aluminio, en Zahner⁵⁹¹.

- **Arnold Metalligent⁵⁹²**. Localizada en Turingia, Alemania, es conocida internacionalmente por la estrecha relación que establece con Jeff Koons para la producción de sus esculturas metálicas.
 - Realiza proyectos para la industria convencional, de diseño industrial, la construcción y el arte.
 - Sus especialidades son la variedad en la producción y los proyectos de difícil ejecución.
 - Entiende el trabajo con los artistas como socios y mantiene relaciones a largo plazo.
 - Estudia la viabilidad o la ejecución técnica de los proyectos y la restauración de obras escultóricas de metal.
 - Trabaja esculturas hechas en acero inoxidable Corten, bronce, aluminio espejo pulido brillante, con o sin recubrimiento, etc.
 - Su visibilidad en la web se basa en el mensaje insistente sobre la colaboración estrecha con los artistas y el reto de la innovación.

⁵⁹⁰ Después de ver la calidad de los bordes cuadrados, Sol Lewitt expresó su tristeza por no haber contratado a Zahner para fabricar esculturas anteriores. Esta es la última escultura rejilla fabricada durante la vida del artista.

⁵⁹¹ Véase <http://www.handsoftheartist.com>.

⁵⁹² Véase <https://www.arnold.de/de/metalligent>.



Fotografía 146. Arnold ha dedicado 5.500 horas de mano en
Balloon Venus (2008-2012), Jeff Koons de

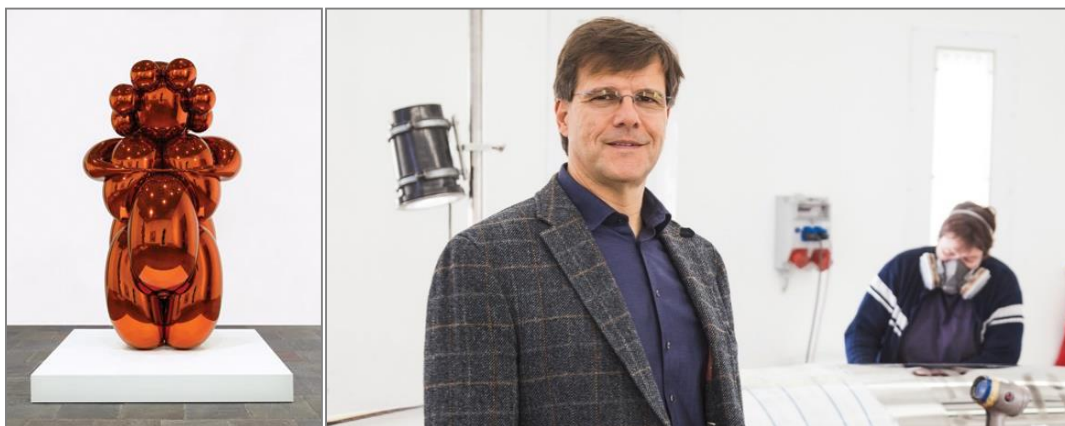
Destacamos la entrevista realizada al presidente de la empresa, Uwe Arnold⁵⁹³ en la que comenta que no hay diferencia en cuanto a la ejecución práctica del encargo y que el diálogo cara a cara con el cliente es importante. «Queremos interactuar con nuestros clientes y para entender exactamente lo que quieren. Aquí es importante ser un oyente mejor que nuestros competidores». No hay diferencia alguna si trabajan con un escultor, un arquitecto o un cliente industrial. «Cuanto más difícil es la tarea, más emocionante la encontramos», y añade:

Un artista, por lo general, aspira a crear algo para la eternidad. Esto se alinea con nuestros esfuerzos para lograr una excelente calidad y durabilidad. Ninguno de nosotros puede pensar y crear en términos de «barato». Eso nos unifica en espíritu. Un factor interesante es que, como un contratista de obras de arte, cooperamos con personas de diversos patrimonios e historias. Del mismo modo que los ingenieros alemanes, primero tuvimos que aprender a no confiar únicamente en nuestros conocimientos técnicos. También tenemos que comprender los diversos rasgos de carácter y las aspiraciones de los artistas. Esto es a veces más difícil que encontrar la solución técnica adecuada para una tarea.

Por lo general, los artistas llegan con una idea, con dibujos, bocetos o un modelo. Rara vez son competentes en la metalurgia y, por lo tanto, aún no han decidido sobre una materia determinada. Nuestra primera función es, pues, de asesores o consultores.

⁵⁹³ Véase entrevista en *Masters of Sheet Metal*, «If it's easy, then others can do it», http://www.mastersofsheetmetal.com/masters/if-its-easy-then-others-can-do-it-architecture-art-industrial-and-project-customers_5171 (consultado el 1-2-2017).

Tratamos de comprender lo que el artista quiere lograr, la textura de la superficie, el color y ciertos detalles... Basado en eso, preparamos un estudio de viabilidad en el que señalamos las dificultades que puedan aparecer. A continuación, presentamos sugerencias para la implementación y podemos garantizar precios y temporización.



Fotografía 147. Izq.: *Balloon Venus* (2008-2012), Jeff Koons; acero inoxidable con pulido de espejo en cinco versiones magenta, rojo, violeta, amarillo, naranja. *Fuente:* web Metalligent.

Derecha: Uwe Arnold en el taller. *Fuente:* web Metalligent.

Preguntado sobre el efecto emocional de hacer arte comenta:

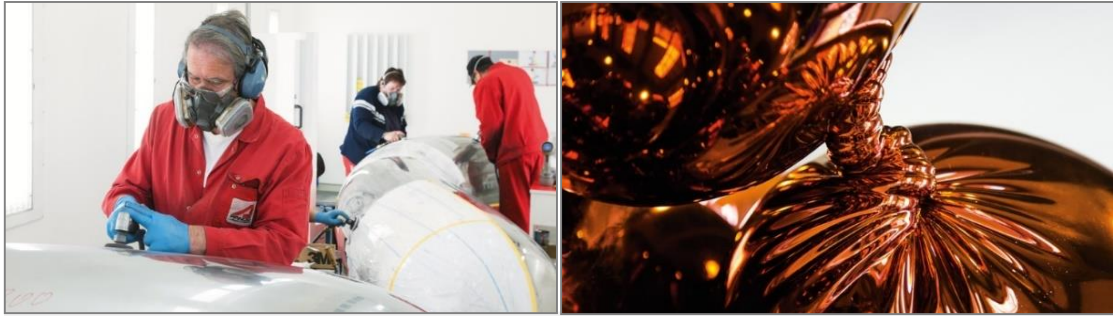
¡Pero por supuesto! Cuando el artista aprueba los objetos que hemos creado en nuestra tienda, también ofrece una palabra de agradecimiento para el personal involucrado. Este reconocimiento personal por su trabajo es algo que de otro modo experimentan solo muy raramente. Y se me pone piel de gallina cada vez que un artista ve su idea llevada a buen término y con un silencioso «¡Guau!» expresa su emoción. Porque, en realidad, todos los clientes que están satisfechos con nuestro trabajo es una fuente de orgullo.

La estatua *Venus de Willendorf*⁵⁹⁴ es una escultura de una aleación de acero inoxidable de superficie reflectante. La pieza empezó con la colaboración de un diseñador de globos para crear un modelo original de la Venus de piedra con un solo globo. «Cualquier persona normal habría hecho el pelo con un globo y el cuerpo con otro» dice Rothkopf⁵⁹⁵, en alusión al compromiso del artista con el realismo de sus piezas. «Sin embargo, usando un solo globo, Jeff podría conseguir la sensación de presión continua y aire en todo». Se escaneó para conseguir un prototipo en 3D, pero el mismo método que utilizó en su perro

⁵⁹⁴ Datos de la pieza.

⁵⁹⁵ Viene en Jeff Koons.

amarillo de 1994-2000 fue insuficiente para capturar el nivel de detalle de los pliegues del globo que buscaba. Por lo que en su lugar tuvo que utilizar un escaneado CT, una tecnología suficientemente potente como para detectar un tumor cerebral. El resultado final es una precisión hiperrealista de los volúmenes interiores de los giros y de las curvas del globo.



Fotografía 148. Detalle de la fabricación de la *Venus*.

- **Tany Foundry.** El mercado chino también está suponiendo una alternativa más económica a la producción de arte. Tany es una de las principales fundiciones de arte en China con más de treinta años de experiencia. La producción de arte en China sigue los patrones de la industria convencional y algunos artistas están acudiendo a sus empresas por el menor coste. Es llamativo el caso de la construcción de una interpretación de la obra de Anish Kapoor *Gate* para ilustrar su capacidad productiva.



Fotografía 149. Polémica versión de *Cloud Gate* realizada en China. Fuente: applauss

- Ofrecen un servicio completo de fundición: fundición de bronce, de aluminio, fabricación de la escultura, la impresión 3D y la ampliación de la escultura.
- Construyen miniaturas de las esculturas de tamaño monumental en bronce o aluminio. Especialistas en fundición de esculturas a gran escala.
- Utilizan los siguientes materiales: molde de bronce de silicio, latón y, aunque su especialidad es el aluminio, también emplean acero inoxidable y la fundición de bronce. Realizan soldaduras de precisión, flexión, corte por láser, corte por chorro de agua, pulido espejo, fundición de precisión, fundición a la cera perdida (cáscara de cerámica) y el bastidor de arena.
- Patinado con diferentes colores en bronce y dorado a la hoja.
- Ofrecen asistencia técnica.
- Combinan la escultura de arcilla tradicional y la moderna tecnología de fresado CNC para realizar ampliaciones.
- Inician los trabajos a partir de una maqueta que les proporcionen o con escaneados de escultura, y envían su modelo CAD o archivo digital. Trabajan con los siguientes *softwares*: Zbrush, 3D Max, Rhino y formatos STL, OBJ, DXF.
- Utilizan alta tecnología de impresión en 3D.
- Publican el proceso técnico de algunos casos con consejos técnicos detallados. Además, tienen una sección de preguntas frecuentes sobre dudas técnicas de gestión, *copirter*, transporte a China y sus costes.

La web tiene un carácter muy popular con una obra de artistas menores y mucha información técnica.

- **Milgo/Bufkin.** Proviene de la legendaria empresa que realiza los primeros encargos de escultura contemporánea en Brooklyn, Nueva York, fundada en 1916. Se inicia a partir de una pequeña tienda de metal y un puñado de empleados y ya tiene más de noventa años de experiencia. Sin embargo, nunca se ha dedicado exclusivamente al arte.

- Combina tecnología de última generación y la artesanía del viejo mundo para transformar el acero inoxidable, acero, aluminio, bronce, titanio y otros metales en casi cualquier acabado.
- Utiliza el *software* más sofisticado CAD, gigantes prensas plegadoras, cizallas metálicas, láser y chorro de agua, cortadores, punzones y equipos de soldadura de precisión.
- En 1996, inicia una división para la investigación, el desarrollo y la fabricación y la comercialización de productos que exploran superficies curvas.
- Realiza bocetos o archivos desde sus planos de taller, de CAD.
- Elabora proyectos únicos y puede acomodar grandes series de producción, así como prototipos individuales.
- Ha fabricado miles de obras de arte, desde diminutas formas semejantes a joyas a esculturas masivas de más de cuarenta pies de altura y un peso de toneladas.
- Ofrece estimaciones de costos y entrega.

La escultura no destaca como el producto prioritario de la empresa y tampoco ponen nombre a las fotos de sus proyectos. Destaca la producción de mucha de la obra de Robert Indiana.



Fotografía 150. Izquierda: Claes Oldenburg en la producción de una de sus obras.

Derecha: obra de Robert Indiana. *Fuente:* web de Milgo.

6.4.2.2. Especialistas en vidrio

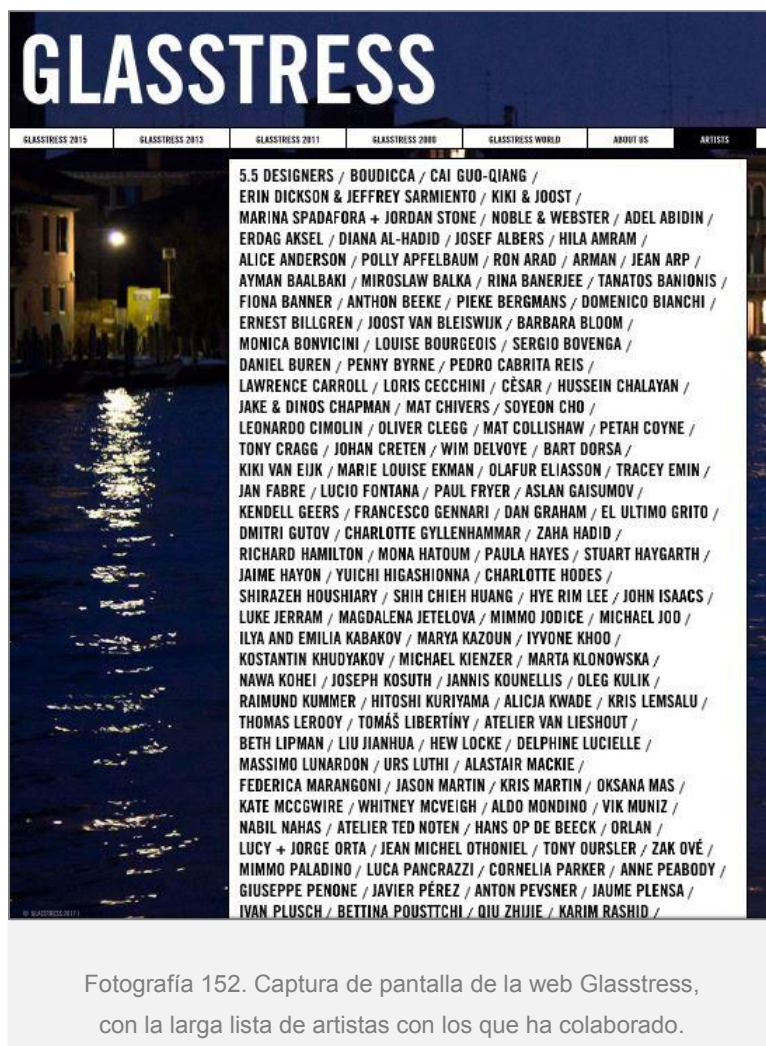
- **Franz Mayer.** Fundada en 1847, en Múnich, es una empresa familiar con 158 años de experiencia en el campo de las vidrieras y mosaicos para el arte y la arquitectura. Se ha dedicado a recuperar los modos históricos del trabajo de estos oficios.
 - Ofrece servicios directamente a artistas, diseñadores y arquitectos que en colaboración con él supervisa el trabajo y dirige a los artesanos en la realización del proyecto.
 - Realiza también sus propios proyectos: más de cien catedrales poseen sus vidrieras y mosaicos, entre las que destaca la basílica de San Pedro en Roma.
 - Ofrecen al artista una amplia selección de materiales hechos a mano, incluyendo esmalte, vidrio, tortas de vidrio, todo tipo de piedras naturales y vidrio soplado a mano. Además de los materiales hechos a máquinas y pueden ser modificados de diferentes maneras para satisfacer una amplia gama de visiones artísticas, técnicas y estéticas. Ofrece una excepcional gama de tipos disponibles de materiales de vidrio y mosaico.
 - El taller tiene más de 9000 m² y los proyectos los ejecutan técnicos especialistas. Se utiliza equipos de última generación para tratamientos de piedra y vidrio. El estudio proporciona un servicio completo, de instalación *in situ* a nivel internacional.
 - Tiene un servicio de consultoría y servicios profesionales de conservación para ayudar a los clientes (privados o en el ámbito internacional de arte y arquitectura) está disponible además para asesorar en la selección de artistas independientes.
 - Su web está muy cuidada y transmite los valores de calidad y sensibilidad de los materiales que utiliza y no utiliza a los artistas con los que trabaja como reclamo comercial.



Fotografía 151. Obra realizada por Franz Mayer. *Fuente:* web de Franz Mayer

- **Berengo Studio.** Empresa localizada en Murano y fundada por Adriano Berengo, con una experiencia de treinta años en la producción de vidrio, con el fin de aplicarlo a la producción de obra contemporánea. Estas son las ideas más relevantes que comunican en su web:
 - A finales de 1980, Adriano Berengo invita a algunos de los artistas contemporáneos más conocidos para dar rienda suelta a su creatividad y experimentar con vidrio con los maestros de vidrio venecianos.
 - Las colaboraciones con los artistas⁵⁹⁶ suponen un beneficio para ambos. Los artistas ven cómo sus ideas se materializan en esculturas de vidrio y los artesanos que participan en la producción de la obra desarrollan posteriormente nuevas técnicas que les permitan producir obras interesantes para el arte.
 - Muchas de estas obras se encuentran actualmente en importantes colecciones privadas e instituciones públicas de todo el mundo. La empresa visibiliza en su web los trabajos de los principales artistas contemporáneos.

⁵⁹⁶ Véase <http://www.berengostudio1989.com/exhibitions;> (consultado el 1-3-2017) y http://www.glasstress.org/event_2015/onscreen/glasstress-2015-tony-cragg/16_93.



Fotografía 152. Captura de pantalla de la web Glasstress, con la larga lista de artistas con los que ha colaborado.

6.4.3. Empresas con formación de art fabricator

6.4.3.1. ADF: Art Design Fabrication Services and Digital Fabrication Residency⁵⁹⁷

Localizada en Easton y con un perfil de mediador digital. Con décadas de experiencia en el trabajo con artistas, produce en 2D, 3D y 4D obras de arte e instalaciones. Funciona como una empresa fabricante y con un departamento formativo DFR.

Realizan labores tan diversas como corte por láser, enrutamiento CNC, la impresión 3D, escaneo 3D, bordado digital, impresión textil digital, 3D de bronce, galvanoplastia, electroformado, procesos de fabricación tradicionales, obras textiles.

⁵⁹⁷ Véase <http://www.artdesignfabrication.com> (consultado el 1-3-2017).

Poseen un programa de residencia independiente para artistas impartido por los fabricantes. Con tres programas diferentes: programa *in situ*, programa híbrido y programa OnRamp.

- *In situ*: durante tres días en el lugar, el residente aprende y adquiere experiencia práctica con el corte por láser, el encaminamiento del CNC, la impresión 3D FDM, el bordado digital y el escaneado 3D.
- *Híbrido*: es un taller *online*, y el aprendizaje individual se basa en proyectos de cinco semanas. El residente trabaja tres semanas en línea para desarrollar y construir conjuntos de habilidades en la tecnología de fabricación digital y dos semanas en el sitio de para mecanizar y producir un proyecto.
- *OnRamp*: para aprender rápidamente acerca de las opciones de *software*, máquinas y una visión general de lo que es posible realizar con la fabricación digital. Tiene tutoriales para la salida 2D y 3D y trata técnicas específicas de corte por láser, grabado, CNC enrutamiento, bordado digital, escaneado 3D, la representación del proyecto.

Enseña a utilizar el *software* para visualizar una idea de proyecto para conseguir subvenciones, encargos privados, instalaciones o arte público. Enseña a representar imágenes de su proyecto propuesto en el contexto y ubicación.

Propone las fases de producción que incluyen las ideas y una maqueta utilizando la máquina de láser, trabaja con una plataforma para definir el escalado apropiado y, por último, el costo del material. Además, ofrece reducir los tiempos de producción.

Aseguran un alto nivel de precisión e ingeniería que permite el acabado de posproducción para artistas, más control sobre la presentación profesional y la aplicación de la artesanía en todos los aspectos del proyecto y maximizar la tecnología para el uso eficiente de los materiales y las estimaciones de peso.

Su web es muy tecnológica y clara, con un enfoque comercial, con mucha información sobre los profesores y las especificaciones técnicas.

6.4.4. El fabricante en las empresas del artista-marca



Fotografía 153. La obra *La Nona Ora* (1999), Maurizio Cattelan, en el taller del escultor Daniel Druet⁵⁹⁸

Como ya explicamos al inicio de nuestra investigación, la figura del artista-marca, nos ayuda a contextualizar los modos de producción subsidiarios. Es un paradigma de producción de arte, donde los propios artistas generan la trama empresarial de colaboradores y profesionales para realizar su obra. Estas actúan como verdaderas corporaciones de gestión, promoción, y producción artística. Y dan respuesta a las necesidades de producción, investigación y demanda comercial de sus dueños.

Legitiman su actividad en los grandes talleres de producción del pasado artístico, como un arquetipo prestigiado de trabajo en arte, «el taller renacentista», unido a las justificaciones conceptuales del arte contemporáneo. Se presentan en general como una conquista de la libertad creadora del autor, adaptada al consumo y a la producción en masa. Representan un arte integrado en los modos de producción convencionales de las industrias de la cultura, convirtiendo al artista en empresario y promotor de sus ideas, desplazando el arte hacia las mismas condiciones de producción de las industrias del entretenimiento, el cine o las artes escénicas.

⁵⁹⁸ Druet ha realizado varias obras de Maurizio Cattelan. *La Rivoluzione siamo noi*, autoretrato de 2001 de Him, *Franck et Jamie* (2002), *Now* (2004), *Trophy Wife* (2003). Véase <http://www.danieldruet.com>.

Todos ellos poseen un perfil empresarial y financiero y ligan todos sus proyectos a presupuestos ambiciosos, tanto por su vertiente económica como sus objetivos e impacto social.

En una conversación entre Damian Hirst y Takashi Murakami, se refieren al sentimiento positivo que les produce crear puestos de trabajo⁵⁹⁹, lo que revela esta integración de los sistemas de producción empresarial con los artísticos, adoptando los valores de la cultura empresarial convencional asociados a la construcción del entramado social.

Sus actividades generan una interacción constante con los medios promoviendo la polémica o el debate, y en algunos momentos el escándalo, como forma de producir la notoriedad necesaria en la que se fundamenta la construcción de su valor simbólico. Estilísticamente se mueven cerca de la iconografía pop, o manga, excepto Eliasson, que se encuentra más cerca a los temas del *land-art* y la ciencia.

Para seguir una coherencia respecto a los capítulos anteriores, nos centraremos en los temas de producción investigados en los cuestionarios para fabricantes y artistas y en las relaciones que existen entre los artistas y sus equipos de producción, los procesos técnicos y los temas de visibilidad, ya que analizar las razones y consecuencias de este fenómeno rebasa los objetivos de nuestro estudio.

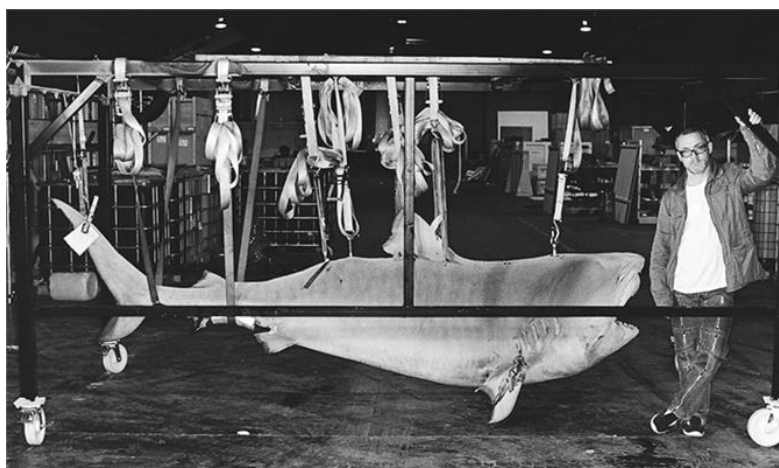
Cada artista que hemos citado sigue una estrategia diferente, diseñando sus modos de producción y la comercialización de sus productos y subproductos, acentuando diferentes cualidades y habilidades del rol del fabricante según los diferentes objetivos de cada artista:

- **Hirst Science Uk LTD.** La fabricación de arte de Damien Hirst se ha centrado en la producción industrial de obras espectaculares y singulares, costosos proyectos y una gran capacidad de producción. Su producción pictórica se ha centrado en procedimientos fácilmente reproducibles por sus asistentes.
- **Kaikai Kiki Co., LTD.** Takashi Murakami ha creado su propia empresa de producción, en la que se funde indistinguiblemente con la industria de la cultura de masas, que combina con la dirección artística de otros artistas que promocionan sus obras. Ejerce un gran liderazgo sobre sus fabricantes.

⁵⁹⁹ Diálogos entre Murakami y Hirst (5-3-2014). Véase <http://www.damienhirst.com/texts/2009/feb--takashi-murakami>.

- **Productions Inc.**, de Jeff Koons. Su empresa hace frente a la producción de su obra de inspiración pop llevada a cabo por un gran equipo de fabricantes que funcionan como una empresa que basa su formato en relaciones a largo plazo con fabricantes especializados, que investigan los difíciles problemas técnicos y los estándares de calidad que plantean sus producciones de obras escultóricas de gran formato.
- **Studio Olafur Eliasson.** Su versión de la producción se fundamenta en una comunidad de creación entre estudio de arquitectura y laboratorio de ciencias, en la que el fabricante participa del proceso generativo de la producción de arte en el espacio público y de producciones colaborativas con cierto carácter social.

6.4.4.1. Hirst Science UK LTD.



Fotografía 154. Damien Hirst con *La imposibilidad física de la muerte en la mente de alguien vivo*⁶⁰⁰.

Fuente: Sante D'Orazio, *Vogue* (2007).

La empresa Hirst Science UK LTD está registrada en Jersey y explota la obra de Damien Hirst como marca comercial. En 2008, vende directamente su obra en Sotheby's⁶⁰¹. Su estrategia se caracteriza por dinamitar los modos tradicionales de producción y comercialización del arte en favor de una industrialización radical. Cuenta con un desarrollo empresarial diversificado en los siguientes activos:

⁶⁰⁰ MAYER, C. (2015). «Damien Hirst: "What have I done? I've created a monster" ». *The Guardian*. Véase www.theguardian.com/artanddesign/2015/jun/30/damien-hirst-what-have-i-done-ive-created-a-monster (consultado el 29-1-2017).

⁶⁰¹ Una subasta récord para un solo artista: 111 millones de libras. El artista se encuentra en la lista de los más ricos. *The Sunday Times* le calcula una fortuna de 300 millones de euros.

- *Newport Street Gallery*. Sala de exposiciones y museo propio, en donde monta exposiciones a partir de su propia colección de arte. De hecho, el museo abarca seis salas de exposición, oficinas, restaurante, sala de proyección interior y exterior y tienda. Todo lo que tiene un museo.
- *Other Criteria*. Una editorial fundada por el artista para comercializar su producción gráfica y la de otros colegas, además de *merchandising* y objetos.
- Un comité de autenticación para blindar su trabajo contra falsificaciones, integrado por Paul Stolper y Charles Booth-Clibborn, impresores y reproductores autorizados de sus obras, y por Hugh Allan⁶⁰² y James Kelly, directores de la compañía.

Su producción artística se realiza mayoritariamente en sus estudios-fabrica. La mayoría de sus empleados trabajan en Dudbridge, Gloucestershire, en un vasto complejo de alta seguridad.

Se ha creado en una antigua fábrica de moldeo por inyección, de cerca de 9.000 m², el tamaño de 34 pistas de tenis, incluye una galería para atraer a compradores. Tiene el segundo mayor techo de paneles solares de Gran Bretaña cuyo costo estimado es de 1,5 millones de libras, e incluye una gran caldera de biomasa como combustible.

El edificio principal se compone de varios espacios:

- Una galería para mostrar los productos terminados.
- Una instalación de almacenamiento protegida contra el fuego.
- Una unidad de producción donde se crearán las pinturas y esculturas.
- Un comedor privado con una pasarela que ofrece vistas hacia abajo en la galería principal. Una oficina fija en una de las paredes y 14 bastidores para colgar obras de arte.

Hirst emplea entre 120 y 160 trabajadores, de hecho, llegó a tener 250 para preparar su retrospectiva en 2012 en la Tate. Sus empresas dependen de su continua alta tasa de producción. Muchos de los trabajadores son artistas, pero también hay técnicos en el manejo del formaldehído. La rotación de personal es baja, y muchos han estado con él

⁶⁰² Amigo personal de Hirst, desde que tenía dieciséis años de edad, se dedicaba al arte hasta que empezó a trabajar para Hirst.

desde años. Hirst visita el estudio, a veces varios días seguidos, en otras ocasiones, esporádicamente, para verificar el progreso de sus asistentes.

La mayoría de las personas que trabajan para mí se han quedado conmigo, así que llego a conocer a la gente muy bien, sus fortalezas y debilidades, y delego en lo que puedo. Yo soy el único que tiene las ideas. Pero la clave es delegar.

Las distintas secciones del estudio están dedicadas a diferentes series de obras:

- Su fábrica⁶⁰³ de cadáveres de animales⁶⁰⁴ encapsulados.
- Mariposas: pinturas que mezclan logotipos corporativos con emblemas políticos.
- Composiciones con hojas de afeitar.
- Pinturas fotorrealistas hechas de células cancerosas; un anuncio para contratar a los asistentes para cuadros hiperrealistas:

Es necesario tener experiencia con óleo, son esenciales para este puesto buenas habilidades de correspondencia de colores y atención al detalle [...]. A tiempo completo, con contrato fijo. La ubicación será en Londres o en Devon [...], salario competitivo.⁶⁰⁵

- Botiquines y obras de vitrina. Estas obras fueron realizadas por estudiantes recién graduados, colocando pastillas en vitrinas. Su autor se refiere a ellas como uno de los trabajos más repetitivos e incómodos que ha creado, aunque ofreciera sueldos dignos, en sus palabras:

Lijando píldoras, día tras día [...]. Es curioso, cuando uno va a su propio estudio y se siente culpable. Es por eso por lo que solía estar en estas grandes fiestas. Recuerdo que me sentí culpable por esas personas. ¿Qué he hecho? He creado un monstruo. Volveré al pub.⁶⁰⁶

⁶⁰³ ARBUTHNOTT, G. (2012). *En el interior de la fábrica macabra el arte de Damien Hirst*. Véase <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2126645/Damien-Hirsts-macabre-art-factory-guards-building-pickling-dead-animals.html>. Tiene sus propios guardias [...] y la construcción solo para el decapado de animales muertos (consultado el 10-7-2016).

⁶⁰⁴ El primer tiburón del artista fue producido por MDM en Londres, Saatchi puso 50.000 libras para Hirst para la fabricación de su primer tiburón suspendido en formaldehído.

⁶⁰⁵ SUTTON, B. (2015). «Wanna Work for Damien Hirst». *Hyperallergic*. Véase <http://hyperallergic.com/189692/wanna-work-for-damien-hirst> (consultado el 29-1-2017).

⁶⁰⁶ MAYER, C. (2015). «Damien Hirst: "What have I done? I've created a monster" ». *The Guardian*. Véase www.theguardian.com/artanddesign/2015/jun/30/damien-hirst-what-have-i-done-ive-created-a-monster (consultado el 29-1-2017).

- Serie de corazones ensartados: que, a diferencia de la original de 2005, *Beso de la muerte*, no implica carne real, sino simulada.
- Cuadros de giro: tenía un cuarto exclusivamente diseñado para crear estas obras, con cubos de pintura alineados en una pasarela de metal por encima de una centrifugadora gigante.
- Cuadros de puntos: el artista solo ha pintado alrededor de veinticinco de ellos. Así que hizo los otros 1.340 mediante sus asistentes; las obras parecían haber sido construidas mecánicamente o «por una persona que trata de pintar como una máquina». En estas obras, Hirst ha destacado públicamente la contribución de Rachel Howard:

La mejor persona que jamás pintó manchas para mí era Rachel [...]. Ella es brillante, absoluta y jodidamente brillante. La mejor pintura de puntos que se puede tener de mí es una pintado por ella.⁶⁰⁷

Y según Rachel:

Fuimos compañeros y necesitaba a alguien para pintar manchas, y yo estaba de camarera y quería un buen trabajo, así que terminé trabajando para él para ganar suficiente dinero para hacer mi propio trabajo [...]. Fue una muy buena relación simbiótica.⁶⁰⁸

Hirst justifica el trabajo de sus asistentes en las pinturas de puntos insistiendo en el control y supervisión total de su trabajo.

Pero yo controlaba todos los aspectos de su trabajo, mucho más que su diseño, incluso contactaba con ellos a través del teléfono. Mi mano se evidencia en todas las pinturas de todo ellos.⁶⁰⁹

Hirst comenta el hecho de su trabajo con asistentes:

Nunca he tenido un problema con el uso de asistentes. Me sorprende que todavía me preguntan estas preguntas. Hay que verlo como si el artista fuese un arquitecto,

⁶⁰⁷ BROWN, M. «Rachel Howard: Damien Hirst's first and best assistant steps out of the shadows». *The Guardian*. Véase <https://www.theguardian.com/artanddesign/2015/jul/17/rachel-howard-damien-hirsts-first-and-best-assistant-steps-out-of-the-shadows> (consultado el 1-3-2017).

⁶⁰⁸ WILLETT, M. (2003). «People Are Furious with Damien Hirst for Not Making His Own Art». *Business Insider*. Véase <http://www.businessinsider.com/why-damien-hirst-is-controversial-2013-6> (consultado el 29-1-2017).

⁶⁰⁹ SUTTON, B. (2015). «Wanna Work for Damien Hirst» *Hyperallergic*. Véase <http://hyperallergic.com/189692/wanna-work-for-damien-hirst/> (consultado el 29-1-2017).

los grandes arquitectos no tiene un problema al no construir ellos mismo las casas.⁶¹⁰

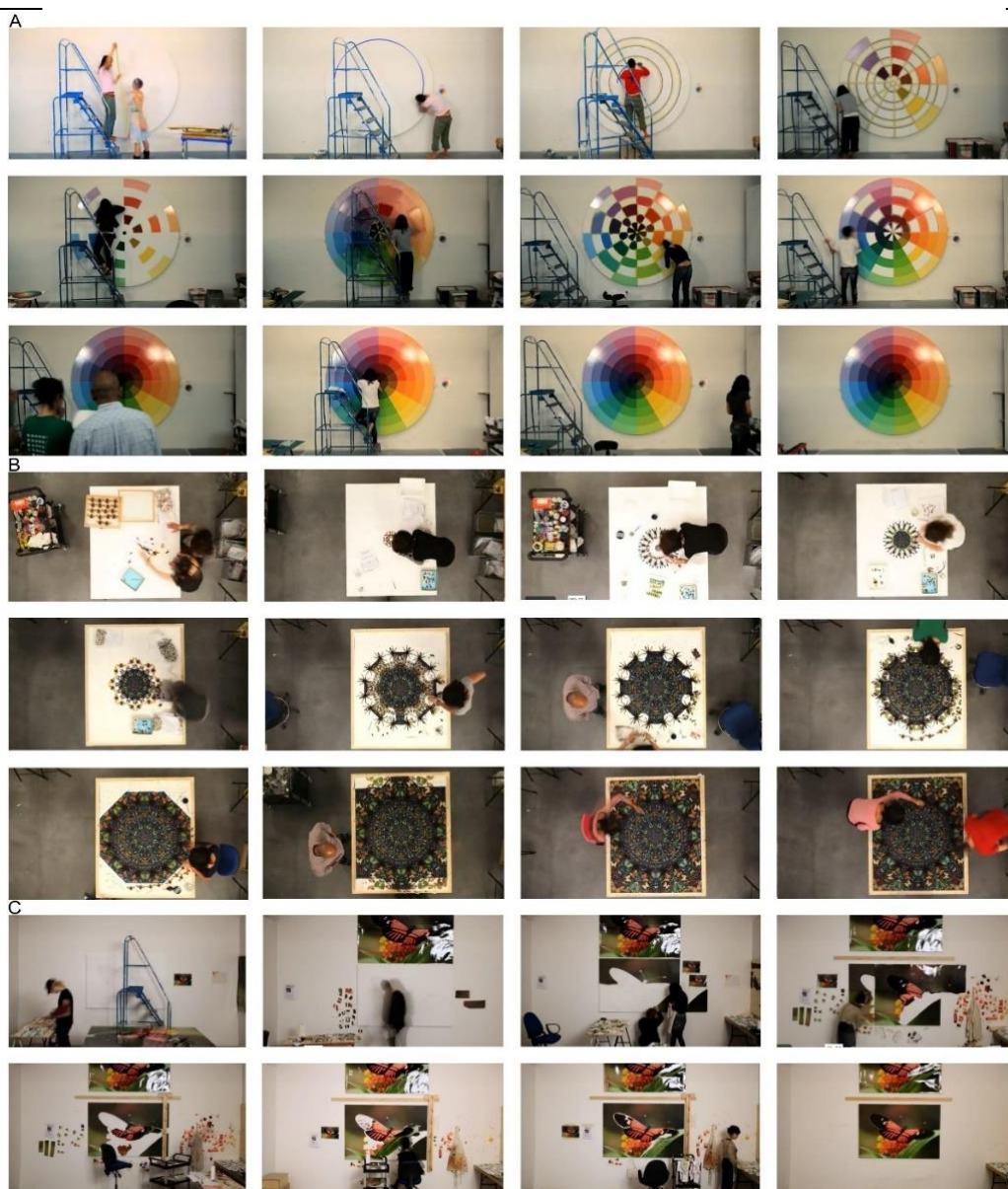
En los artículos publicados en la prensa sobre sus asistentes, destacamos el de Mayer (2015), en el que explica que los asistentes parecen tener una buena oportunidad trabajando con Hirst. Comenta los testimonios de algunos de ellos sobre Hirst, que hablan de él como una presencia paternal. «En estos días es un jefe más fiable». Otro empleado comenta que Hirst tiene una atención al detalle fino que puede ser exigente y que su participación en el trabajo es intensa pero cortés. La mayoría de ellos firman un contrato de confidencialidad. En este artículo comenta también los intentos de reducir el tamaño de la plantilla de asistentes, provocado en parte por las preocupaciones de la liquidez económica y el deseo de Hirst de simplificar la producción⁶¹¹, que según él mismo explica:

Hemos tenido sin duda un momento en el que todo ha sido tan estresante que uno piensa, «Dios, ¿podemos volver a lo que éramos?». Es ese sentido de la pérdida de la libertad, siendo cada vez más empresa [...]. Creo que todos nos sentimos un poco encerrados...⁶¹².

⁶¹⁰ SINGH, A. (2012). «Damien Hirst: Assistants Make My Spot Paintings but My Heart is in Them All». *The Telegraph*. Véase <http://www.telegraph.co.uk/culture/art/art-news/9010657/Damien-Hirst-assistants-make-my-spot-paintings-but-my-heart-is-in-them-all.html> (consultado el 29-1-2017).

⁶¹¹ Mayer, C. (2015). «Damien Hirst: 'What have I done? I've created a monster'». *The Guardian*. Véase www.theguardian.com/artanddesign/2015/jun/30/damien-hirst-what-have-i-done-ive-created-a-monster (consultado el 29-1-2017).

⁶¹² Mayer, C. (2015). *Op. cit.*

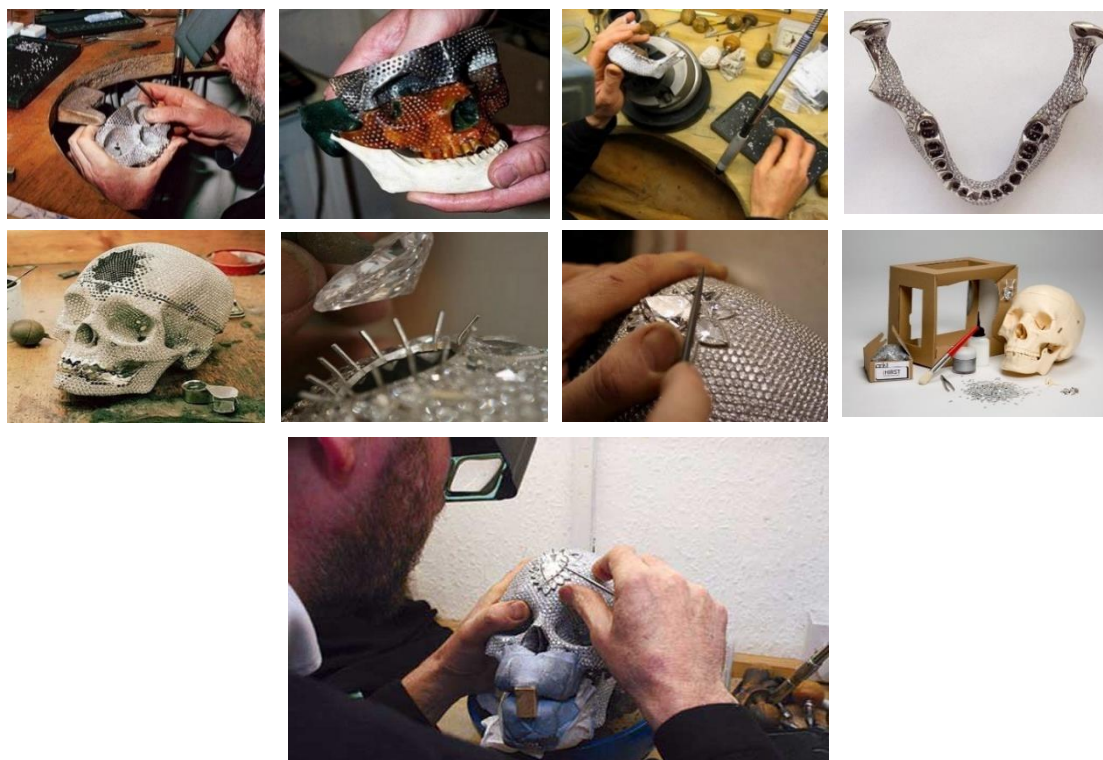


Capturas de vídeos sobre la producción de obras de Damien Hirst. (Fuente: web de Damien Hirst).

Vídeo sobre la fabricación de *Destrucción Dreamscape* (2012): asistentes de Hirst fabrican una nueva pieza colocando hojas de bisturí de distintos tamaños en un lienzo negro circular. Realización: Dave Blackham, Espirit Cine y TV. Véase: <http://www.damienhirst.com/vídeo/live-feed-timelapse/colour-chart> (consultado el 28-1-17).

Vídeo sobre la fabricación de *Capaneus* (2012): ayudantes trabajan en una pintura de la serie pinturas «Entomología». Realización: Dave Blackham, Espirit Cine y TV. Véase <http://www.damienhirst.com/vídeo/live-feed-timelapse/entomology-painting> (consultado el 28-1-2017).

Vídeo sobre los diez meses de trabajo de los asistentes ejecutando la pintura de *Fact* (2013). Realización: Dave Blackham, Espirit Cine y TV. Véase <http://www.damienhirst.com/vídeo/live-feed-timelapse/fact-painting>.



Fases de la fabricación de *For the Love of God* (2007) y un juguete *IHirst* kit para simular la construcción de la pieza.⁶¹³

En sus colaboraciones con fabricantes destacamos la que realiza con los joyeros Bentley y Skinner de Bond Street, para la realización de *For the Love of God*, a lo largo de 18 meses de trabajo. Es una copia fiel de un cráneo humano original, fundida en 2.156 gramos de platino y recubierta con 8.601 diamantes perfectos, los dientes están extraídos del cráneo original. La directora de Bentley y Skinner, Mark Evans dijo una vez acabado:

«Este encargo ha sido un reto extraordinario, un privilegio y una alegría cumplirlo. Mi personal y yo hemos comprendido la magnitud de la tarea que habíamos asumido, y estamos encantados de ayudar a convertir el sueño de un artista en realidad. Fue la insistencia de Hirst que solo quería los mejores materiales y la mejor mano de obra, y que fue la fuerza impulsora detrás de este proyecto emocionante».⁶¹⁴

Mientras, Damien Hirst dijo de sus colaboradores:

«Solo podía haber imaginado crear el cráneo de diamantes con Bentley y Skinner de Bond Street, ya que son una empresa asociada a la calidad. Fue un proyecto exigente para todos en Bentley y Skinner y Dios sabe cómo lo hicieron con sonrisas y con sangre, sudor y lágrimas».

⁶¹³ Véase <http://forum.xcitefun.net/unusual-diamond-skull-by-damien-hirst-t57101.html> (consultado el 29-1-2017).

⁶¹⁴ La información y los testimonios están extraídos de la página web de los joyeros. Véase <http://www.bentley-skinner.co.uk/in-the-press/diamond-skull> (consultado el 3-8-2016).

6.4.4.2. Kaikai Kiki Co. LTD.



Fotografía 155. Asistentes en Kaikai Kiki Co. LTD.

Kaikai Kiki⁶¹⁵ es una empresa de arte contemporáneo fundada por Takashi Murakami en 2001. Tuvo su origen en una empresa inicial llamada Hiropon⁶¹⁶, que se fundó en 1996 en las afueras de Tokio.

Kaikai Kiki tiene sede también en Long Island City, Nueva York, y funciona como escaparate para las actividades internacionales de la empresa. La oficina se ocupa de los proyectos y demandas de obras, además de promover la obra de artistas japoneses apoyados por la empresa. Realiza la gestión de proyectos en curso con los museos y organizaciones de todo el mundo, y en estrecha colaboración con galerías de Nueva York, Los Ángeles, París...

Es la primera compañía japonesa en desarrollar y promover obra de arte contemporáneo. Emplea a más de cien personas; sus trabajadores son artistas, contables, publicistas, gerentes, todos organizados bajo un sistema de administración informático. «Los miembros del personal mandan informes con lo que se trabaja cada día, y envían un correo electrónico a todos los empleados compilando todos los

⁶¹⁵ Se traduce como «extraño pero encantador, delicado pero intrépido».

⁶¹⁶ *Hiropon*: nombre de la metanfetamina utilizada en Japón durante la Segunda Guerra Mundial tanto por soldados como por la población civil para no sentir hambre o sueño.

informes»; deben gran parte de su éxito a la alta eficiencia como empresa. Ha evolucionado desde sus orígenes, ligados a iniciativas educativas, hacia a una fábrica que produce de forma más explícita⁶¹⁷.

El artista actúa como el director de una empresa de entretenimiento, el mismo Murakami lo compara con las empresas de animación y cinematografía⁶¹⁸:

Me he inspirado originalmente en el estudio de Walt Disney, Lucas Films y Studio Ghibli de Miyazaki. Estaba interesado en este tipo de práctica de trabajo y en los espacios de producción que utilizan las grandes compañías cinematográficas. También, podría ser una característica japonesa, pero no soy una persona solitaria. Me gusta la dinámica de un grupo que trabaja junto hacia un objetivo único. La ecléctica, el puré de egos individuales, de cerebros y voluntades que conducen a la armonía y la discordia es una fuerza de excitación para trabajar, y me ayuda a ser creativo⁶¹⁹.

Los objetivos de la empresa incluyen la producción y promoción de la obra, la gestión y el apoyo de los jóvenes artistas seleccionados, la gestión general de los proyectos y la producción y promoción de la mercancía.

Emplea a unas cincuenta personas en su sede de Tokio y 20 personas en su oficina de Nueva York, que trabajan en tiempos opuestos en comparación con las oficinas en Japón, por lo que forman una compañía internacional de negocios abierta las 24 horas.

Además, representa a jóvenes artistas seleccionados como Chiho Aoshima, Sr., Aya Takano, Chinatsu Ban, Mahomi Kunikata y Rei Sato.

Los empleados trabajan bajo la supervisión de Takashi Murakami, con un control permanente de calidad y un procedimiento riguroso. Emplea a veinticinco asistentes para realizar tareas especializadas y utiliza la tecnología de forma pragmática, para ahorrar trabajo.⁶²⁰

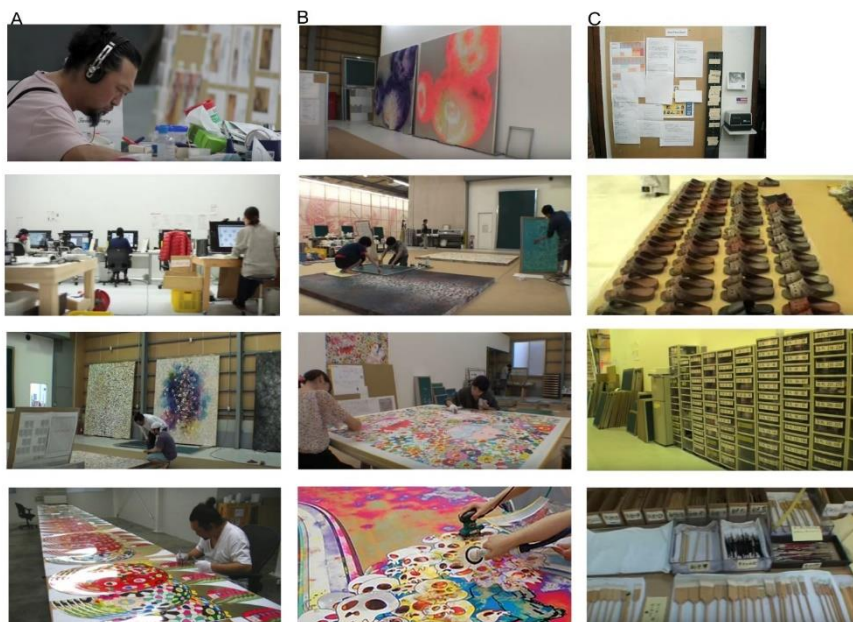
El proceso de realización de las obras se basa en técnicas de reproducción en serie a través de modelos digitales.

⁶¹⁷ LEE, P. M. (2007). «Economies of escale on Takashi Murakami's technics». *Artforum octubre*.

⁶¹⁸ PÉREZ, M. (2007). *Artinfo*. Véase <http://www.artinfo.com/news/story/17056/takashimurakami>.

⁶¹⁹ PÉREZ, M. (2007). *Op. cit.*

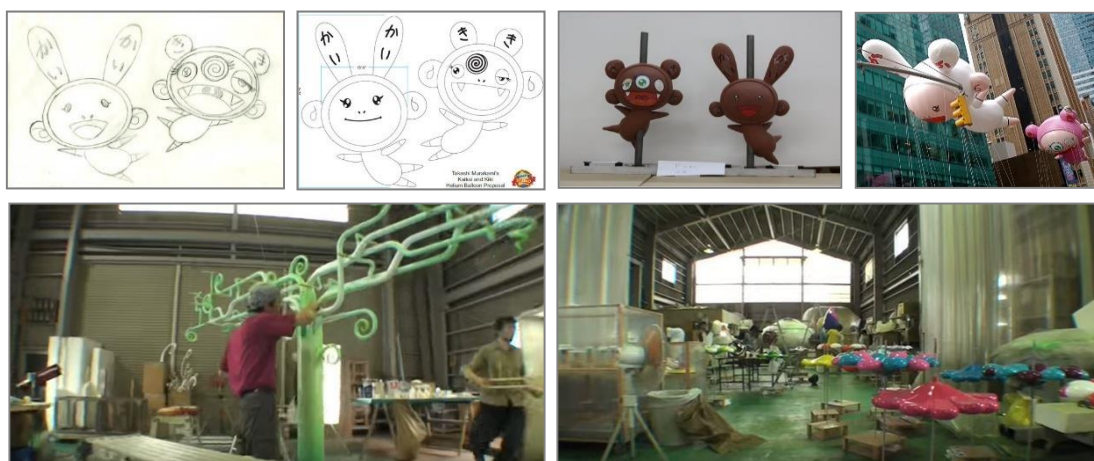
⁶²⁰ HOWE, J. (2003). «The Two Faces of Takashi Murakami». *Wired magazine* Véase <https://www.wired.com/2003/11/artist/> (consultado el 1-2-2017).



A: fase de diseño del autor. Vectorización y montaje base de datos digital, seguimiento y firma.

B: fondos, estampación serigráfica de diseños, retoque manual, texturizado con lija.

C: sistema de asistentes, zapatillas de asistentes, almacén y pinceles⁶²¹.



Fases de producción de hinchables Kaikai y Kiki.

Fuente: Takeshi Murakami.

Comienza como un boceto en uno de los numerosos cuadernos de dibujos que Murakami ejecuta a lápiz. Utiliza la impresión de la pantalla como un componente principal del proceso de producción del trabajo, afinando la composición a través de miles de colores.

⁶²¹ Takashi Murakami, *The 500 Arhats*, en el Mori Art Museum; véase <https://www.youtube.com/watch?v=eb20BrimiwU> y *Murakami EXCLUSIF: Les Ateliers de Tokyo*; véase <https://www.youtube.com/watch?v=wAuQ1Jdxt4U>.

Asistentes gráficos expertos pasan el dibujo al ordenador, con un *software* de dibujo vectorial, uno de los programas más utilizados es el Adobe Illustrator. Tiene cerca de cuatro diseñadores que llevan a cabo las medidas y la elección de los colores.

Los modelos se conectan a una base de datos central donde están los personajes y los iconos que se han convertido a vectores. Un gran archivo electrónico de motivos recurrentes y representaciones que se puedan cortar y pegar. Así pues, la obra original está constituida por una serie de componentes guardados que pueden estar compuestos o descompuestos según el producto final. Cada pintura se convierte en una variación de otras, por lo que el concepto de serialidad es fundamental en la producción.

A continuación, viene la fase manual. Se imprime el trabajo en papel y se serigrafía el contorno sobre el lienzo. Luego viene la mezcla de la pintura para el proceso de serigrafía, que a veces puede utilizar 1.000 pantallas para un solo cuadro.⁶²²

Después, comienza la fase de pintura. Tras tres meses de trabajo de los asistentes pintores con una obra de gran escala, se pasa a refinar el acabado. «Esta tarea es más similar a lo que podría haber encontrado en el taller de Rubens hace mucho tiempo»⁶²³, dice.

El color es uno de los aspectos más destacados. Un asistente insistió en que habían catalogado alrededor de cuarenta tonos de blanco: «Murakami es un poco obsesivo».⁶²⁴ El fondo en ocasiones se hace con una pátina formada por varias capas de color, una sobre la otra, con un trabajo creativo, lento y preciso derivado de las técnicas de lacado y de los estudios sobre *nihonga*⁶²⁵, aprendida en la Universidad por Murakami.⁶²⁶ La producción a mano puede ser vista como un punto de encuentro entre el arte contemporáneo y la pintura japonesa premoderna.

Para trabajar a este ritmo, después de una formación de al menos un mes, cada miembro del personal debe realizar una prueba de iniciación, completar una pequeña pintura de una

⁶²² O'HAGAN, S. (2009). «The Art of Selling Out». *The Guardian*. Véase <https://www.theguardian.com/artanddesign/2009/sep/06/hirst-koons-murakami-emin-turk>.

⁶²³ *Idem*.

⁶²⁴ *Idem*.

⁶²⁵ La *Nihonga* policromada se pone gran énfasis en la presencia o ausencia de esquemas y normalmente los contornos no se utilizan para representaciones de aves y plantas. Ocasionalmente, son lavados y las capas de pigmentos se utilizan para proporcionar efectos de contraste, y aún más ocasionalmente, la hoja de oro o de plata también se puede incorporar en la pintura. En VAN BRIESSEN, F. (1999). *El camino del pincel: Pintura Técnicas de China y Japón*.

⁶²⁶ PRESOT, G. (2013). «Murakami Takashi e le culture del Superflat». Trabajo fin de máster en *Lingue e Culture dell'Asia Orientale*.

seta que Murakami evaluará. A partir de esto, se determina el punto fuerte del aprendiz y dónde se pueden aplicar en el estudio. Esta sesión de entrenamiento es la primera y última vez que trabajarán solos. Los empleados se agrupan en equipos, cada uno de los cuales trabaja en una etapa específica de la obra⁶²⁷.

El trabajo está extremadamente dividido; cada persona debe ser capaz de contribuir con una habilidad particular y conocer sus propias capacidades. «Al dividir el trabajo en cada pieza individual, he podido dar una precisión que sería imposible de obtener por uno mismo. Nuestra obra se completa solo después de la combinación de los talentos de todos los involucrados»⁶²⁸.

«Cuando trabajamos en una pieza a gran escala, necesitamos seis miembros del personal a tiempo completo, presentes en todo momento», dice Murakami. El trabajo requiere una cantidad increíble de habilidad técnica e incluso después de haber sido atrapado en su puesto de trabajo durante más de 16 horas al día, todavía puede tomar tres semanas más completarlo.⁶²⁹

Al final de este proceso, las obras parecen estar producidas sin que haya intervenido la mano del hombre, dada la precisión y cuidado en todos los detalles.

Los talleres se estructuraron de acuerdo con el sistema llamado *iemoto*⁶³⁰, literalmente, 'Family Foundation', que necesita de un líder artista o maestro que dirija el estudio en todos los aspectos y cree puestos de trabajo para los aprendices y ayudantes. La identificación con «el líder artista» se fortalece aún más dentro del sistema de colaboración en el proceso de producción. Por lo tanto, aunque el producto acabado no lo realice directamente el jefe, la subjetividad individual está atada a la fuerte identidad del artista. Murakami utiliza el potencial creativo dentro de la cooperación y el proceso reproductivo, por lo que la identidad individual de la obra no se ve afectada.

El artista ha escrito un libro sobre el arte y los negocios, *Geijutsu Kigyouron*, en el que explica también a sus colaboradores su pensamiento y filosofía.

⁶²⁷ Murakami conecta la estructura de Kaikai Kiki a la de las escuelas premodernas de pintura, como la escuela Kano y la escuela de Tosa.

⁶²⁸ Ver http://english.kaikaikiki.co.jp/news/list/kaikai_kiki_new_york_studio_report_5_12_2009 Consultada 1.2.2017

⁶²⁹ O'HAGAN, S. (2009). «The Art of Selling Out». *The Guardian*. Véase <https://www.theguardian.com/artanddesign/2009/sep/06/hirst-koons-murakami-emin-turk>.

⁶³⁰ La palabra *iemoto* también se utiliza para describir un sistema de generaciones familiares en las artes japonesas tradicionales. El sistema *iemoto* se caracteriza por una estructura jerárquica y la autoridad suprema del líder



Fotografía 156. Izquierda: portada del libro *Geijutsu Kigyouron*.

Derecha: Murakami con asistentes haciendo ejercicios de calentamiento, populares en Japón, que se emiten en la radio pública NHK. (Fuente: Facebook).

Según Murakami el proceso es imposible llevarlo a cabo sin una base sólida de confianza.⁶³¹ Esto es posible mediante la organización y la estructuración de su fábrica, que se basa en los principios relacionados con la eficiencia del negocio. El crítico de arte y comisario Massimiliano Gioni escribe en un catálogo sobre su obra⁶³²:

El estudio de Takashi Murakami y Kaikai Kiki, su compañía de producción, se encuentra entre la dictadura y la democracia directa. Desde el exterior, Kaikai Kiki puede parecer una fortaleza inexpugnable, un castillo kafkiano. Gobernado por leyes inescrutables y códigos intraducibles. Y, sin embargo, cada vez que visito el estudio, o busco a través de fotos que documentan la creación de las piezas de Murakami, solo veo caras sonrientes; parece que el ambiente está lleno de sentido colectivo.

La intervención del artista, a menudo, puede conducir a «cambios drásticos», «qué decidir, qué dejar solo y qué hay que cambiar». Dice: «me gana la ira de mi persona, pero al final se suma a la fuerza de la obra»⁶³³.

La tecnología es fundamental para la eficacia del sistema. Sin el apoyo de la tecnología, Murakami dice: «Nunca podría haber producido tanta cantidad de obras de manera eficiente, y el trabajo no sería tan intenso». La fusión de arte e informática le llevó a a

⁶³¹ Web de la empresa Kaikai KiKi. Véase http://english.kaikaikiki.co.jp/news/list/kaikai_kiki_new_york_studio_report_5_12_2009 (consultado el 1-2-2017).

⁶³² GIONI, M. (2012). *EGO*. Catálogo de la exposición individual de Murakami celebrada en Doha, Qatar.

⁶³³ O'HAGAN, S. (2009). «The Art of Selling Out». *The Guardian*. Véase <https://www.theguardian.com/artanddesign/2009/sep/06/hirst-koons-murakami-emin-turk>.

un estilo pictórico que rechaza la ilusión de profundidad y perspectiva y que se conoce como *superflat*⁶³⁴.



Fotografía 157. Fabricator en la producción de *The 500 Arhats* (2012), Takashi Murakami.

Respecto a los derechos de autor, el estudio aplica reglas estrictas. Para replicar una sola imagen es necesario presentar una solicitud formal, y seguir un complicado protocolo de permisos que se presenta a varios miembros del personal. De hecho, los abogados se mencionan docenas de veces al día. Cuando se trabaja en una exposición, todas las solicitudes presentadas para el estudio deben ser «dirigidas por los abogados».

⁶³⁴ *Superflat* capta la estética de nuestra era tecnológica: PDA, vallas digitales, televisores de pantalla plana. *Superflat* se refiere también a la nivelación de las distinciones entre alta y baja.



Fotografía 158. Fabricators realizando *The 500 Arhats* (2012), Murakami.

En cuanto a las obras escultóricas, trabajan en ellas los empleados avanzados⁶³⁵. Están construidas con moldes de polímero de fibra. Uno de los proyectos de escultura a gran escala de Murakami, *Inochi*, viene completo con un maniquí, ropa hecha a medida y un anuncio. Las obras pasan la inspección final, se embalan y se envían a destinos de todo el mundo.

La estrategia de Murakami como productor se fundamenta en su figura como promotor de arte contemporáneo en Japón. Esto le ha llevado a producir un entramado de actividades que influye directamente en sus colaboradores y en su imagen pública.

- Ha creado una feria de arte para artistas incipientes. GEISAI es un evento de arte que se inició en 2002 y que ha alcanzado las diez ediciones. Combina cientos de puestos de artistas, miles de visitantes que hacen compras y contactos con el mundo del arte y ventas.
- Realiza funciones de mánager de artistas emergentes, facilita acuerdos con galerías, organiza y ejecuta exposiciones y proyectos, gestiona las relaciones públicas y asesora al personal. Actualmente, trabaja con seis artistas.
- Lidera una producción masiva de objetos y *merchandising* de todo tipo de productos: figuras de sus personajes, almohadas, bolsas, vídeos, camisetas,

⁶³⁵ En este aspecto, Murakami colabora con modeladores y escultores con personalidad propia como en el caso de BOME. Véase http://english.kaikaikiki.co.jp/news/list/bome_exhibition_opens_on_december_11/ (consultado el 1-2-2017).

llaveros, alfombrillas, muñecos de peluche, *caddies*, teléfonos móviles, toallas, pegatinas e, incluso, balones de fútbol estampados. Murakami concibe los diseños para los nuevos productos y, al igual que con las obras de arte, se siguen muy de cerca, ya que los desarrollan especialistas de diseño de productos en el estudio de Tokio.

- Lleva también una actividad de colaboraciones en muchos ámbitos de la cultura y el ocio, con incursiones en la animación, la moda⁶³⁶, la fotografía⁶³⁷, el *rock*⁶³⁸, o las marcas de lujo; la colaboración de Murakami con Louis Vuitton en 2002 le dio la oportunidad de crear su primera película de animación, *Superflat Monogram*, una animación de cinco minutos que presenta a una niña que se pierde en un mundo de fantasía inspirado Louis Vuitton.
- Colabora en proyectos públicos para ampliar la visibilidad y accesibilidad de sus artistas, que han participado en varias instalaciones públicas. Se trata de proyectos comisariados, así como ensayos y cátedras académicas artísticas.

Todo ello hace que la colaboración y el trabajo en sus talleres suponga un prestigio y un reconocimiento directo. El artista ha creado todo un circuito que conecta la promoción de sus actividades, el impulso de las ventas y las relaciones que sirven de aliciente a sus trabajadores.

Algunos de los artistas que respalda son empleados de la empresa, ocupan posiciones distintas y colaboran en muchos campos: producciones de la obra, participación en el diseño de moda, en las instalaciones en las tiendas o en el arrendamiento de sus obras de arte, portadas de los álbumes y revistas de moda.

Sus colaboradores van desde verdaderos artistas con obra propia a simples empleados de tienda. Como es evidente, al final se produce una compleja relación con ellos, mezcla la figura de maestro y el alumno con la del empresario y el asalariado. La obra de Murakami celebra el comercio, el negocio y le devuelve el favor.

⁶³⁶ Con diseñadores de moda, conoció a Issey Miyake's Naoki Takizawa.

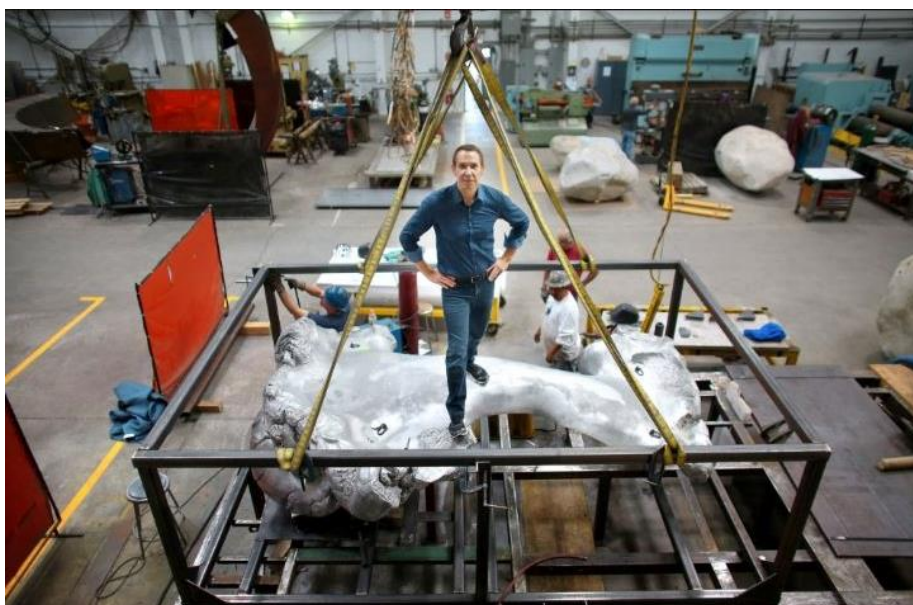
⁶³⁷ El fotógrafo Patrick Demarchelier, Chinatsu Ban.

⁶³⁸ Murakami pertenece a dos bandas de pop japonés, Yuzu y Kicell, que diseñan sus portadas de discos, escenarios, etc.



Fotografía 159. Asistentes de Takanashi Murakami.

6.4.4.3. Productions Inc.



Fotografía 160. Jeff Koons sobre una de las piezas de su obra *Play-Doh* (1994-2014).

Fuente: Chang W. Lee, The New York Times.

Productions Inc. es la empresa que respalda las operaciones financieras y la producción del artista Jeff Koons. Koons fue corredor de materias primas de Wall Street y se casó

con una de sus asistentes⁶³⁹, ambos datos iluminan los modos de producción que utiliza para sus obras, que se basan en procedimientos industriales y la delegación de la producción en asistentes. Utiliza la alta tecnología y los materiales necesarios para crear sofisticadas reproducciones de objetos cotidianos de estética *kitsch*.

Su estudio en Chelsea, Nueva York, ocupa a 160 personas⁶⁴⁰ que producen a un ritmo que oscila entre seis y siete pinturas y entre quince y veinte esculturas de media por año⁶⁴¹. Esta cadencia de producción está marcada por la obsesión por la perfección. El estudio lleva abierto aproximadamente ocho años⁶⁴². Pronto cambiará a otro, un estudio que pueda construir de cero y en el que la comunicación entre las distintas divisiones sea más fluida⁶⁴³. En el actual, la producción está reglada de tal manera que el control sobre la pieza es total. El autor califica el ambiente como *familiar*, y los fabricantes lo caracterizan como un hombre muy cercano y educado. Además, realiza visitas guiadas para estudiantes.



Fotografía 161. Estudio de Jeff Koons con sus asistentes.

⁶³⁹ Con Justine Wheeler, con la que tiene seis hijos. Véase <http://www.nytimes.com/2014/06/15/arts/design/whitney-retrospective-for-jeff-koonss-monumental-ambitions.html>.

⁶⁴⁰ SEISDEDOS, I. (2015). «Retrato de Jeff Koons, el artista más cotizado del mundo». *El País*. Véase http://elpais.com/elpais/2015/05/26/eps/1432661293_043847.html (consultado el 29-1-2017).

⁶⁴¹ *Idem*.

⁶⁴² *Idem*.

⁶⁴³ *Idem*.

Según el testimonio⁶⁴⁴ de una trabajadora que lleva una década trabajando con él, cuando solo eran cuarenta empleados: «La mayor parte lleva muchos años con Koons. Eso te da una idea de cómo es el ambiente y cuáles son las condiciones aquí».

Cuando se le pregunta sobre la clase de jefe que cree ser, responde: «Soy bastante exigente, pero al mismo tiempo doy a la gente espacio para que se desarrolle y participe en la mejora del sistema y la realización de mis deseos»⁶⁴⁵.



Fotografía 162. Arriba: asistentes en el taller de pintura. Fuente: Anne Nance⁶⁴⁶

Abajo: captura de vídeo de asistentes del taller de Jeff Koons⁶⁴⁷.

⁶⁴⁴ SEISDEDOS, I. (2015). «Retrato de Jeff Koons, el artista más cotizado del mundo». *El País*. Véase http://elpais.com/elpais/2015/05/26/eps/1432661293_043847.html (consultado el 29-1-2017).

⁶⁴⁵ Idem

⁶⁴⁶ SEISDEDOS, I. (2015). «Retrato de Jeff Koons, el artista más cotizado del mundo». *El País*. Véase http://elpais.com/elpais/2015/05/26/eps/1432661293_043847.html (consultado el 29-1-2017).

⁶⁴⁷ Vídeo de Jeff Koons *Art is a Vehicle of Acceptance*, TateShots. Véase <https://www.youtube.com/watch?v=XTnPq0uIUds>.

El taller de pintura, lo forman diecisiete personas⁶⁴⁸. Las pinturas consisten básicamente en una reproducción al óleo a gran escala de un *collage* digital, ejecutado por computador por el artista. Siguen las siguientes fases:

- El dibujo se transfiere por el método de la cuadrícula al lienzo.
- La obra se parcela en pequeñas zonas y se ejecuta meticulosamente con pequeños pinceles.
- Se utiliza una copia fotográfica a tamaño natural de la zona que se está realizando.
- Los colores están codificados por números y muestras que el fabricante tiene que ir seleccionando y comparándolos con la reproducción.

Este método posibilita una ejecución externalizada y el seguimiento personal del artista, pero, además, un cuadro puede tardar en ejecutarse entre nueve meses y un año⁶⁴⁹.

Respecto a cómo trabaja con sus asistentes Koons explica:

Como quien lo hace con los dedos de la mano [...]. Yo soy responsable de cada detalle del proceso. Todo pasa por mí. Cuando una pintura está terminada es exactamente como yo deseaba que fuera. No hay posibilidad de que se mezcle la subjetividad de ninguno de los empleados. Nadie cambia ni una pizca un color o el sentido de una composición. Vengo a trabajar todos los días, necesito estar encima. Tal vez suene muy sofisticado, pero en realidad no ha cambiado en absoluto durante siglos.⁶⁵⁰



Fotografía 163. Asistentes del taller de escultura Jeff Koons⁶⁵¹.

⁶⁴⁸ SEISDEDOS, I. (2015). «Retrato de Jeff Koons, el artista más cotizado del mundo». *El País*. Véase http://elpais.com/elpais/2015/05/26/eps/1432661293_043847.html (consultado el 29-1-2017).

⁶⁴⁹ Vídeo de Jeff Koons explicando su estudio. *Art is a Vehicle of Acceptance*, TateShots. Véase <https://www.youtube.com/watch?v=XTnPq0uIUds>.

⁶⁵⁰ SEISDEDOS, I. (2015). «Retrato de Jeff Koons, el artista más cotizado del mundo». *El País*. Véase http://elpais.com/elpais/2015/05/26/eps/1432661293_043847.html (consultado el 29-1-2017).

⁶⁵¹ Vídeo de Jeff Koons *Art is a Vehicle of Acceptance*, TateShots. Véase <https://www.youtube.com/watch?v=XTnPq0uIUds>.

Añadimos este comentario realizado por el autor para justificar su posicionamiento respecto a la ejecución de sus obras:

Además, a veces, si usted está involucrado en la fabricación de una obra de principio a fin [...], el material puede seducirte y perderte en el viaje, puedes empezar a hacer un pavo y terminan haciendo un oso. Cuando se tiene más distancia, puedes tomar decisiones más claras.⁶⁵²

Para sus esculturas Koons tiene un equipo de trabajadores fijo para la producción de esculturas de tamaño medio. A estas hay que añadir las cerca de treinta que tiene empleadas en una factoría de su propiedad en Pensilvania dedicada a la confección de sus esculturas de piedra, la empresa Antiquity Stone en Morrisville, Pennsylvania.

En las esculturas de gran escala, según Stoller-Lindsey⁶⁵³ (2014), Koons establece una colaboración muy estrecha con industrias fabricantes con un alto estándar de calidad, que le ha originado obstáculos tecnológicos⁶⁵⁴ y financieros para poder llevarlas a cabo. Las producciones llevan al límite tanto la tecnología y su proceso de investigación para llevarlas a cabo.

En 2002 Carlson produjo su primer perrito de globos que se quebró⁶⁵⁵ estando realizando otros ejemplares.

La encargada de producir piezas de metal ha sido Arnold, en Alemania: «Además hay una empresa, Arnold, con unos cien trabajadores en Alemania con la que trabajo muy estrechamente».⁶⁵⁶

La relación con las empresas se basa en la búsqueda de soluciones tecnológicas para reproducciones a gran escala de objetos de consumo con un acabado hiperrealista que se ejecuta con materiales espectaculares, como acero inoxidable con pulido de espejo o granito. Casi cada escultura se produce en unas ediciones de tres a cinco ejemplares.

⁶⁵² O'HAGAN, S. (2009). «The Art of Selling Out». *The Guardian*. Véase <https://www.theguardian.com/artanddesign/2009/sep/06/hirst-koons-murakami-emin-turk>.

⁶⁵³ STOLLER-LINDSEY, N. (2014). «The science behind the art of Jeff Koons». *Quartz*. Véase <https://qz.com/235891/the-science-behind-the-art-of-jeff-koons>.

⁶⁵⁴ John von Schmid, director de escultura del estudio Jeff Koons, demuestra cómo una parte de la escultura *Play-Doh* (1994-2014) franqueará la puerta principal de la Whitney para su retrospectiva de Koons. Véase <https://www.nytimes.com/video/arts/design/10000002931189/managing-play-doh.html?action=click>ype=vhs&version=vhs-heading&module=vhs®ion=title-area>.

⁶⁵⁵ Ver pág 392 donde se trata la empresa Carlson

⁶⁵⁶ SEISDEDOS, I. (2015). «Retrato de Jeff Koons, el artista más cotizado del mundo». *El País*. Véase http://elpais.com/elpais/2015/05/26/eps/1432661293_043847.html (consultado el 29-1-2017).

Desde el punto de vista de la financiación, Felix Salmon (2014) explica que, para poder mantener en marcha el I+D que necesita para su producción, suele realizar la venta antes de la producción de la pieza e involucra a sus clientes en ello. Frecuentemente en sus proyectos que necesitan de una fuerte investigación para poder realizarse, pide a los clientes que ya han comprado la pieza, una financiación adicional posterior. Estos clientes suelen asumir estos gastos con la expectativa del crecimiento del valor especulativo de la obra.

Este modelo financiero funciona como un patrocinio, en el que un patrón paga los gastos de un artista a cambio de su producción, pero potenciando los riesgos que asume dicho patrón, por los gastos variables de una investigación difícil de cuantificar *a priori*, por su falta de experiencia en proyectos escultóricos jamás realizados con anterioridad.

Sin embargo, ha tenido problemas de financiación que lo han llevado a cortar su relación con su galerista, Jeffrey Deitch. Su idea de producción se puede sintetizar en convertir el dinero en arte, en lugar de convertir el arte en dinero⁶⁵⁷.



Fotografía 164. Fabricators en la fundición Pollich Tallix con la obra Play-Doh (2014) Jeff Koons

⁶⁵⁷ SALMON, F. (2014). «Jeff Koons: a master innovator turning money into art». *The Guardians*. Véase <https://www.theguardian.com/artanddesign/2014/jul/03/jeff-koons-master-innovator-whitney-money-art>. Otros escultores, como Rodin, hicieron algo similar en el pasado: se exhibían versiones de yeso o de terracota de sus esculturas que luego se encargaban en piedra o en bronce y fabricadas solo después de haber sido pagadas. Pero en aquel entonces fue la única dificultad en cuanto a la fabricación. Para Koons, por el contrario, su problema ha sido la venta de esculturas, que no tiene idea (en el momento) de cómo hacer.

Play-Doh (1994-2014) fue comprado en 1994⁶⁵⁸, antes de saber cómo realizarla. Mide 3 metros y 48 cm y está compuesta de 27 piezas individuales. Se pensó inicialmente hacerla completamente de polietileno. La sustancia plástica no le permitía reproducir la textura, las grietas y roturas en la superficie, por lo que, después de varios años de trabajo, comenzó de nuevo, para ejecutarla en aluminio. Se utilizó fundición a la cera perdida para las piezas externas, el bastidor de arena para el interior. El uso de la cera perdida en sí no representa una novedad, pero la escala y complejidad de la obra sí. Cada sección de color es una pieza separada de metales a partir de un molde individual por aspersión. Pintado en los colores de la plastilina comercializada en 1994, el año de la escultura comenzó a producirse. Aditivos especiales le dan el acabado mate. La pieza tardó veinte años en completarse, pero «es un reto técnico para instalar porque no hay marcas de registro y hay un sistema de pasadores y agujeros para indicar cómo las piezas se asientan en la parte superior de uno con otro»⁶⁵⁹. Depende de la gravedad en su proceso de montaje meticuloso. Las piezas se cuelgan de un pórtico y se posan cuidadosamente uno encima de otro y unidos por su propio peso.



Izquierda: acabados de la obra *Play-Doh*.⁶⁶⁰

Derecha: pruebas de color de la plastilina (1994). Fuente: W. Lee Chang para el *The New York Times*.⁶⁶¹



Versión digital de *Play-Doh*

⁶⁵⁸ Por el magnate de telenovelas Bill Bell.

⁶⁵⁹ Rothkopf fue el comisario de la exposición de Koons en 2014.

⁶⁶⁰ Véase <http://alfredusculpture.blogspot.com.es/2015/10/interview-with-ernie-legg.html#>.

⁶⁶¹ PAGE, S. (2014). *Jeff Koons: A Restrospective*. Véase http://www.ginandlinen.com/featured_posts/openings-jeff-koons-a-restrospective/ (consultado el 3-2-2017).



Diferentes fases de la producción de *Liberty Bell*. Arriba: escaneado, documento del render.

Abajo: construcción pintada y obra finalizada. (Fuente: Jeff Koons estudios).

Liberty Bell, (2006-2014). Bronce, madera, hierro forjado, hierro fundido, réplica de un tesoro nacional de Estados Unidos asociado a la guerra de la Independencia.

Jaime Laline es su artículo *How to Make a Koons*⁶⁶² explica las dificultades técnicas de esta obra: El escaneo supuso resolver la dificultad de utilizar la alta resolución pero sin dañar el original por su estado de deterioro. «El escaneado 3D va más allá de un 99 % de lo que la mayoría de los artistas se quieren o no ser capaces de lograr en la captura de los volúmenes interiores y exteriores, cada rincón, cada grieta, cada grieta de este objeto muy grande y geométricamente irregulares, muy viejo»⁶⁶³.

Una vez que se generó el *render*, Koons para imitar las imperfecciones en la superficie de la campana con mayor exactitud optó por *fresar* la campana. Para ayudar a recrear 257 partes de la campana, Koons consultó a Andrew Lins, un metalúrgico en el Museo de Arte de Filadelfia.

Para pintar la campana, se basó en separar en Photoshop los valores en RGB (rojo, verde, azul), que divide cada color en aproximadamente 150 a 200 tonos. Se usó 325 colores diferentes y el uso de cerca de 25.000 plantillas cortadas por láser. Campana de la Libertad es un excelente ejemplo de cómo los diseños Koons son un paso por delante del status quo tecnológico. La primera vez que comenzó a trabajar en la pieza monumental en 2006, no era todavía posible tecnológicamente fresar el bronce desde una representación 3D con la precisión Koons ha logrado finalmente.

⁶⁶² LALINDE, J. (2014). *How to Make a Koons*. Vanity Fair Véase <http://www.vanityfair.com/culture/2014/06/how-to-make-a-koons-liberty-bell> (consultado el 3-2-20179).

⁶⁶³ Editor de *Artforum*, Michelle Kuo, opina en la guía de audio.

«En muchos casos Jeff ha tenido que esperar a la tecnología para ponerse al día con su visión»⁶⁶⁴

Este tipo de obra supone una relación de confianza entre el artista y su productor basada en precios que alcanzan sus piezas, que provoca una ejecución tan lenta, apoyada también en la venta de obras de menor tamaño. Koons en sus producciones ha provocado avances en los límites de la tecnología de producción. La profesora Kuo escribió en su ensayo sobre Koons «sus normas de fabricación fácil e increíblemente, superan a las de la industria avanzada, ya sea espacial o militar».

Las colaboraciones son de todo tipo. En el caso de la pieza *Heaven* colaboró con fotógrafos e iluminadores habituales de las películas de la actriz porno.

En el caso de la realización de *Spanding*⁶⁶⁵ (1985) destaca su colaboración con el físico ganador del Premio Nobel Richard P. Feynman, con quien, para ajustar la composición del agua y mantener el balón de baloncesto suspendido en el centro del tanque, llegó a la solución de añadir al tanque una sal de sodio de alta pureza. Se utilizó agua dulce y salada, el agua salada, más pesada, se asentó en la parte inferior del tanque, mientras que la más ligera, el agua dulce, descansaba en la parte superior, por lo que el balón de baloncesto se quedaría donde él quería. Debido a que el agua finalmente acaba mezclándose, la pelota de baloncesto termina flotando en el depósito, con lo cual se debe rellenar cada vez que la pieza se vuelve a instalar. Los factores ambientales, la climatización y la luz, pueden alterar la temperatura del agua, e incluso la vibración de los pasos de los espectadores puede afectar al equilibrio de la pelota. Incluso después de que el tanque se haya recargado, su solución debe reajustarse continuamente.

La producción diferida es parte de la estrategia de comunicación del artista, que alardea de no mancharse ni tocar un pincel como parte del valor de su trabajo como creativo y promotor de los proyectos. Los fabricantes de su estudio funcionan como una fábrica de precisión, una vez definido meticulosamente el proceso de producción, la actividad que realizan es repetitiva y mecánica y sistematizada, aunque se altera con los nuevos diseños de cada temporada, a la manera de la industria del diseño. Su visibilidad como equipo es total, pues Koons los entiende como parte de su atractivo como artista. Pero no tienen un reconocimiento individual, ni siquiera en la web. Sus piezas de gran escala, en cambio, son producidas gracias a la notoriedad que el artista ofrece a las empresas

⁶⁶⁴ Conservador jefe del Whitney, Donna De Salvo dijo estas palabras recientemente a *The Daily Beast*.

⁶⁶⁵ Vidrio, acero, reactivo de cloruro de sodio, agua destilada, pelota de baloncesto; 64 3/4 × 30 3/4 × 13 1/4 pulg. (164,5 × 78,1 × 33,7 cm). Colección de BZ y Michael Schwartz.

productoras y al alto costo de su producción, pues sirven como escaparate en los medios y tienen la posibilidad de alcanzar precios récord en sus ventas.

6.4.4.4. Studio Olafur Eliasson



Fotografía 165. Sala de Studio Eliasson.

Fuente: web de Eliasson.

El estudio fundado en 1995, actualmente⁶⁶⁶ se localiza en una antigua fábrica de cerveza reconvertida, en el distrito de Prenzlauer Berg de Berlín, con 5.000 m² repartidos en tres plantas. La empresa funciona como un híbrido entre estudio de arquitectura y laboratorio de ideas asociado a la ciencia, la investigación y a la producción eficaz; como una fábrica de arte contemporáneo.

En 1996, inicia una colaboración fundamental con el ingeniero y matemático Einar Thorsteinn, con quien realiza unas estructuras con domos geodésicos, con células con simetría quíntuple⁶⁶⁷; en definitiva, arte y ciencia, a la manera de los grandes artistas del Renacimiento⁶⁶⁸.

⁶⁶⁶ Inicialmente localizada en una antigua cochera de trenes detrás del Hamburger Bahnhof, en Berlín, con 1.400 m².

⁶⁶⁷ Utilizados en la sala de conciertos de Harpa Reykjavik.

⁶⁶⁸ Véase <http://www.curbed.com/2015/5/6/9963638/einar-thorstein-olafur-eliasson> (consultado el 28-1-2017).

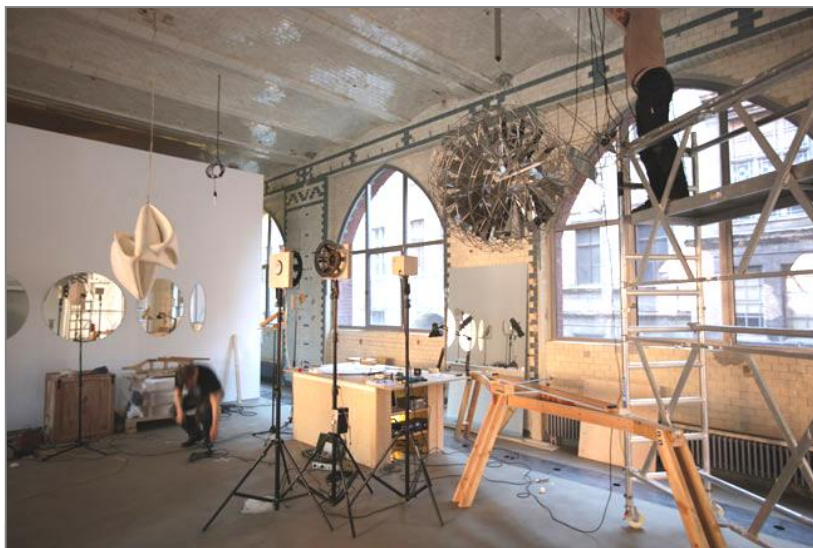
WISNIEWSKI, K. (6 de mayo de 2015). «Architectural Mad Scientist Einar Thorsteinn Passes Away at 73».

Entre 2009-2014 crea el Instituto para experimentos espaciales en el mismo edificio en que su estudio dirigió un programa experimental de educación artística⁶⁶⁹

En 2012, funda Littel Sun con el ingeniero Frederik Ottesen, una compañía que produce lámparas led con energía solar. El negocio social y proyecto global proporciona luz limpia y asequible a las comunidades sin acceso a energía.

En 2014, funda Studio Other Spaces en Berlín, su propio estudio de arquitectura en colaboración con el arquitecto Sebastián Behmann, una oficina internacional para el arte y la arquitectura.

Sus empleados y colaboradores están formados por aproximadamente noventa personas, entre ellos artesanos y técnicos especializados, arquitectos, archivistas e historiadores del arte, personal de la web y diseñadores gráficos, cineastas, cocineros y administradores⁶⁷⁰. Para el análisis de su estudio hemos empleado el artículo de Caroline Jones (2007), «The server/user mode: The art of Olafur Eliasson», publicado en *Artforum* con motivo de su número especial sobre productores de arte. En este artículo, Jones comenta que el estudio se inspira en los gabinetes de ciencia y los talleres de producción barrocos.⁶⁷¹



Fotografía 166. Studio Eliasson.
Fuente: Philipp Langenheim.

⁶⁶⁹ Como profesor de la Universidad de Artes de Berlín, Eliasson, el Institut für Raumexperimente.

⁶⁷⁰ Véase <http://olafureliasson.net/studio> consultada (consultado el 28-1-2017).

⁶⁷¹ JONES, C. (2007). «The server/user mode: the art of Olafur Eliasson». *Artforum octubre*.

Su equipo experimenta, desarrolla, produce e instala obras de arte, proyectos y exposiciones, así como archiva y comunica su trabajo por vía digital e impresión.

Mantiene colaboraciones constantes con ingenieros y otros especialistas, profesionales culturales, políticos y científicos.

La lista de su personal esta publicada en su web con sus cargos específicos; en ella podemos leer: jefe de diseño y desarrollo, jefe de exposiciones y producción, jefe de investigación y comunicaciones, jefe de finanzas, asistente personal, experimentos de color, creación de prototipos y producción, asistente general, diseño y desarrollo, creación de prototipos y producción, investigación y comunicaciones, documentación, producción de cine, foto, investigación y comunicaciones, exposiciones y producción, gestión de la oficina, investigación de alimentos, jardinería y cocina, logística y abastecimiento, administración del sistema, finanzas, cocineros... En total, veintitrés puestos diferenciados con nombre y apellido.

Financieramente, dos tercios de los fondos del estudio provienen de encargos públicos.

Su concepción de la fabricación, según comenta Caroline Jones, está muy unida a las prácticas colaborativas, llevando a cabo múltiples formas de producción: la externalización, las colaboraciones científicas, la creación de prototipos y su fabricación, la experimentación, exhibiciones, publicaciones, todas ellas se fusionan como una única forma de producir conocimiento⁶⁷².

Con esta idea, casi la totalidad de la actividad que genera forma parte de su producción; las etiquetas de pared, las charlas de internet, los catálogos de exposiciones, la cobertura de prensa son parte de la producción. Insiste, como artista, en ser productores de conocimiento, no de objetos. Como dice él: «La traducción de pensar en hacer es lo radical».

En esta concepción de la producción, la figura del artista se caracteriza, según Jones, como manifiestamente generosa, autocrítica y colaborativa. En una exposición, Eliasson da la bienvenida con un texto en la pared: «En realidad no hice nada en esta exposición solo decidí lo que debería ser parte de ella y lo que no».⁶⁷³ Toda una declaración de principios entre el hacer y el pensar. Según Jones, Eliasson tiene como objetivo localizar un efecto impredecible en el perceptor, que trasciende el comercio que solo busca

⁶⁷² JONES, C. (2007). «The server/user mode: The art of Olafur Eliasson». *Artforum octubre*.

⁶⁷³ Dirigiéndose a los «Queridos visitantes», directamente en una etiqueta en la pared en el Kunsthau Bregenz en Austria, en 2001.

replicar mensajes. El riesgo es que la producción de conocimiento rápidamente puede convertir unas ideas materializadas en algo *kitsch* o en simple decoración.

Su equipo *amplificado* de trabajadores está formado aproximadamente por un tercio de fabricantes cualificados, carpinteros, soldadores, electricistas; otro tercio son arquitectos y diseñadores, y el último son los trabajadores del discurso, es decir, historiadores del arte cualificados, un archivero y un secretario.

La fabricación de las obras, la experiencia material que requieren y los esfuerzos de Eliasson para dar forma a su propio discurso forman parte de la producción. Una de las bases de su concepción de la fabricación se fundamenta en cómo entiende él su estudio. Jones nos comenta que este es escenario habitual de talleres y eventos, con el fin de favorecer los intercambios artísticos e intelectuales con las personas e instituciones que están fuera del mundo del arte. Contrata para proyectos específicos a ingenieros y otros especialistas y colabora con curadores, gestores culturales y científicos. Se organizan seminarios y encuentros y se publican materiales y libros de arte sobre los proyectos que se llevan a cabo. Según Jones, estas son algunas de las características que diferencian su actividad:

- Es una organización plana, antijerárquica en su distribución del trabajo y permeable a los inquietos corrientes de la inteligencia de todos sus jugadores.
- Las obras físicas son nodos de la actividad en curso de la producción de conocimiento; tiene que ser visto en el contexto de la investigación.
- La notoriedad es lo que unifica sus prácticas como formas de producción de conocimiento, en el que la obra es una *instigadora de la información*, puesta en circulación en el ámbito sociocultural. En palabras del artista:

Para sostener una idea del público, un sentido de lo colectivo, sería diametralmente opuesto a la individualidad y sostendría en su lugar una idea de las individualidades... Lo digo esto como un individuo, pero que también lo digo como propietario de una empresa... esto se puede decir de la forma de dirigir una fábrica también.⁶⁷⁴

- Es una comunidad de voluntad, explica Jones, una asamblea colectiva de las diferencias que deben negociarse en el tiempo y en el espacio. El singular *tú* se convirtió en una colaboración *vosotros* como individuos. El sujeto colectivo

⁶⁷⁴ Citado por JONES, C. (2007). «The server/user mode: The art of Olafur Eliasson». *Artforum octubre*.

agregado durante la experiencia de un encuentro. Esto es fundamental para el trabajo relacional de la producción del conocimiento.

- Sus obras buscan su «potencial de socialización» a través de un utopismo tecnológico.
- Su personalidad y la de Einar Thorsteinn, arquitecto y matemático visionario islandés, son los ingredientes cohesivos y carismáticos necesarios para mantener el «equipo Eliasson» juntos.
- Su personal «complementa en lugar de replicar» sus funciones, buscando zonas de intercambio y negocio entre el arte, la arquitectura, las matemáticas, la ingeniería y la física.
- El estudio es fundamental para esta dinámica, como una especie de *cámara de los milagros* (*Wunderkammer*). Los fracasos son para el futuro, son experiencias potencialmente positivas.
- Una vez que se produce un prototipo o se completa un diseño, la fabricación exterior puede utilizarse para ampliar las posibilidades laborales de trabajadores del acero en el sur de Alemania o carpinteros en Suiza.
- El estudio es un escenario para propulsar objetos en el mundo y funciona como un mundo, proporcionando todo lo que el artista necesita para completarse él mismo. Eliasson ha comentado sobre sus empleados: «Representan todo de mí y el no-yo». Es un mundo, pero es solo un mundo. Eliasson dice:

Necesito el mundo. Cuando la institución no está, no tengo miedo de quedarme sin ideas o lugares para trabajar... Necesito ser una parte de la sociedad, eso es todo, y tengo que verme en algún aspecto relacional para la sociedad. Lo real es ser más inclusiva y menos excluyente.⁶⁷⁵

Describe a la comunidad de los trabajadores que ha reunido como la *anatomía psicográfica*, un cuerpo cuyos deseos diferentes tienen que ser negociados.

Incorpora formas dispares de especialización: dibujantes paramétricos digitales, iluminadores, arquitectos, un archivista, un documentalista, cocineros, niñeras, se encuentra hasta una jardinería no por ello menos importante, puesto que se trabaja la investigación en temas de gastronomía vegetariana, los productos sostenibles y el modo

⁶⁷⁵JONES, C. (2007). «The server/user mode: The art of Olafur Eliasson». *Artforum octubre*.

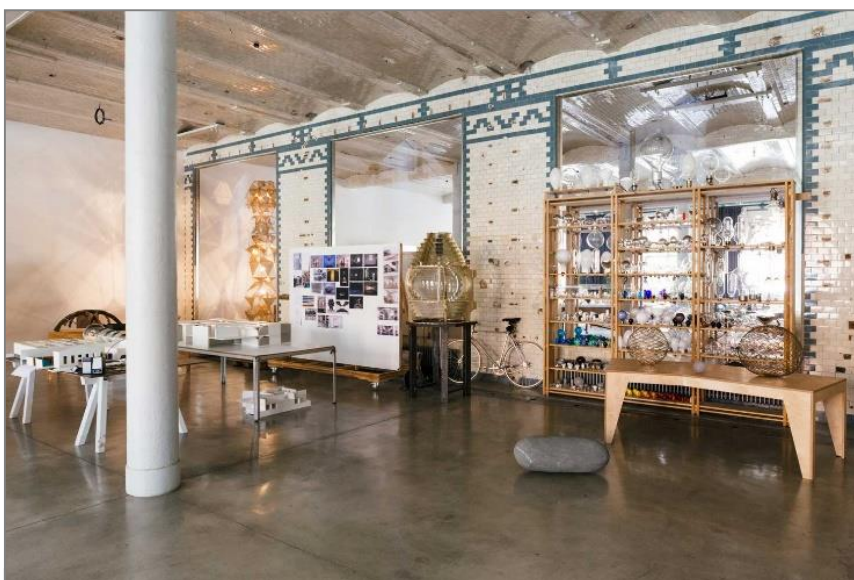
de cocinar consciente. Asako Iwama y Lauren Maurer se dedican a explorar la relación entre el acto de comer y el de cocinar. Comer para sentirse inspirado:

Cocinar significa cuidar de los otros. Es un gesto de generosidad y hospitalidad. La cocina es el pegamento social: Amplifica las relaciones y traduce los pensamientos en alimento.⁶⁷⁶

Estratégicamente, los objetos físicos que se producen forman parte de la investigación; la función «laboratorio» la aísla y la amortigua de las subidas y bajadas del mercado del arte. La mentalidad del laboratorio también vacuna a Eliasson y sus compañeros de trabajo contra la tiranía del *cuadro blanco*:

Por supuesto que necesitamos una especie de banco de recursos, un laboratorio donde creamos algunas de las preguntas que estamos tratando de responder en los sistemas institucionales.

Ningún autor tiene prioridad sobre la producción de conocimiento o poder sobre su distribución. Los responsables se convierten en nodos de una red; los usuarios son solo otros nodos que generan más significados, a la vez servidores y usuarios. Esta última idea es muy pertinente para nuestra investigación, donde la colaboración del fabricante y el artista llega a convertirse en algunas ocasiones en este modelo de servidor-usuario.



Fotografía 167. Studio Eliasson.

Fuente: Philipp Langenheim.

⁶⁷⁶ ELIASSON, O. (2016). *The Kitchen*. Phaidon.

Algunas otras de las colaboraciones de Eliasson son:

- En 2005, con Hans Johansson, fabricante de violín clásico, ha colaborado en el desarrollo de un nuevo instrumento con el objetivo de reinterpretar la música clásica con la tecnología actual y una estética visual contemporánea.⁶⁷⁷
- En 2006, con Louis Vuitton⁶⁷⁸, en una intervención instalada en los escaparates de Navidad de la tienda de la Quinta Avenida de Nueva York, titulado *You See Me*. Todos los honorarios del proyecto fueron donados a Ethiopia.org, una fundación de caridad para renovar un orfanato.
- También con la empresa James Corner's y el estudio de arquitectura Diller Scofidio + Renfro, para el diseño del parque High Line en Nueva York.

6.4.5. *Síntesis: el fabricator en las empresas del artista-marca*

En estos casos en que la empresa está organizada alrededor de un artista preminente, el término *asistente* es el se utiliza para referirse a las funciones del fabricator. Distinguimos, como lo hicimos al inicio de nuestro estudio, que el asistente cubre todo tipo de funciones, casi como un término comodín.

Es de señalar los diferentes enfoques que toma la fabricación en cada una de estas empresas:

- **Hirst Science UK LTD.** En esta empresa las actividades de los fabricators son muy variadas según las obras que se ejecuten. Las operaciones incluidas en los procesos técnicos con animales muertos equivalen a los de la industria convencional. La mayoría de las labores de los fabricators para obras pictóricas o instalaciones son repetitivas y mecánicas, operaciones diseñadas para evitar la intervención personal del trabajador en la obra.

Excepto en algunos casos:

- Las pinturas hiperrealistas en las que participan varios pintores con una habilidad especial que queda encubierta en el estilo fotográfico de la obra.

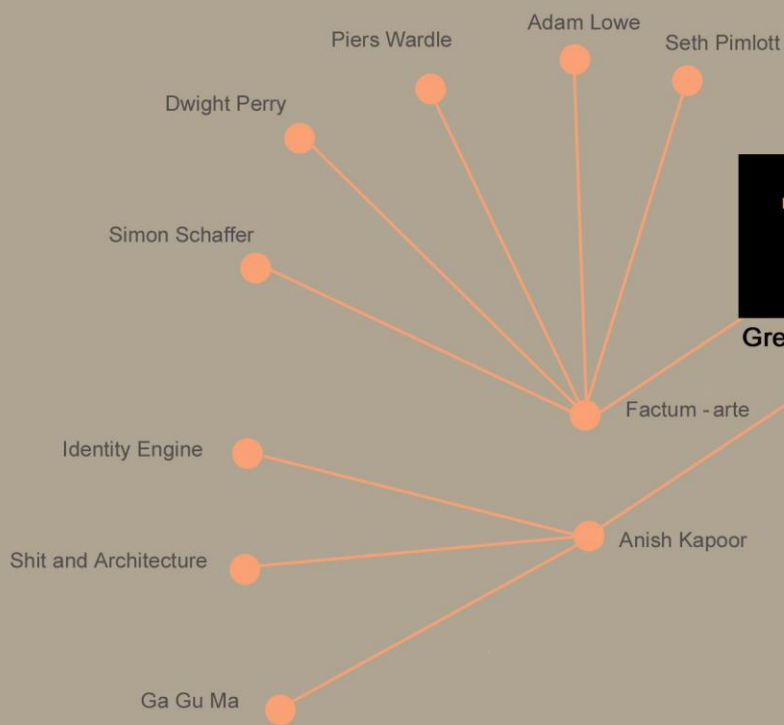
⁶⁷⁷ Véase <http://www.nytimes.com/2007/12/09/magazine/09nextviolin.html> (consultado el 28-1-2017).

⁶⁷⁸ Véase <http://www.blouinartinfo.com/news/story/267891/eliassons-eyes-draw-stares-on-nys-fifth-avenue>.

- Las pinturas de puntos donde la selección de los colores es también decisión del fabricante.
- La externalización de la producción a especialistas, como puede ser el caso de *For the Love of God* (2007), o la fabricación de esculturas a gran escala encargadas a grandes empresas de fabricación de arte como MD.

En cualquiera de los casos, el control de la producción lo lleva el propio artista o su asistente jefe, con un estilo empresarial convencional en el que se cuida la motivación de los trabajadores.

- **Kaikai Kiki co, LTD.** Esta empresa, como hemos visto, utiliza un curioso sistema oriental basado en los talleres antiguos llamado *lemoto* donde se cuida la imagen, la figura del artista como líder de una comunidad de trabajo y su influencia sobre sus fabricantes. Los procesos se organizan con base en la producción digital e industrializada de las imágenes y están caracterizados por el perfeccionismo y el control meticuloso del proceso y los tiempos de ejecución. La producción se divide en fases perfectamente diferenciadas y definidas en las que se adaptan las habilidades de cada individuo a las tareas más apropiadas para la eficacia del proyecto. La empresa funciona también como promotora de otros artistas.
- **Productions Inc.** El trabajo de los fabricantes de Jeff Koons es parecido a los de Hirst, donde las operaciones están pensadas para que no aparezca la mano individual. En las pinturas, aunque tienen una base de diseño digital, sus procesos no son tan industrializados como los de Kaikai Kiki Co., pero la ejecución y la gestión del color son muy meticulosas, guiadas por un espíritu perfeccionista de toda la producción que se manifiesta sobre todo en las producciones de esculturas a gran escala, donde la fabricación se desplaza a grandes empresas que asumen la investigación técnica necesaria.
- **Studio Olafur Eliasson.** El caso de esta empresa se acerca más al de un estudio de arquitectura y diseño, como laboratorio de ideas, y asociado muchas veces a proyectos con una aplicación directa en la sociedad. Intenta relacionar la producción de conocimiento con el material, promoviendo valores que se asocian al arte, la ciencia y la ecología. Las funciones del fabricante son más flexibles y variadas, integrando artesanía, diseño, arquitectura o gastronomía y participando de los procesos creativos de los proyectos.



7

CASO DE ESTUDIO

■ Funciones y procesos de producción del fabricante en la obra

Greyman Cries, Shaman Dies, Dillowing Smoke, Beauty Evoked.
(2008-2009) Anish Kapoor



Fotografía 168. Detalle de *Greyman Cries, Shaman Dies, Billowing Smoke, Beauty Evoked*.
Fuente: Factum Arte.⁶⁷⁹

7.1. Justificación y fuentes

Para acotar con más profundidad el perfil del fabricante, hemos elegido para analizar la obra de Anish Kapoor de 2009 *Greyman Cries, Shaman Dies, Billowing Smoke, Beauty Evoked*. Realizada para su exposición individual en la Academy de Londres⁶⁸⁰, porque toca de lleno los problemas que estamos abordando desde sus parámetros conceptuales, y puede enriquecer y definir la visión del fabricante por las siguientes razones:

- Por sus características técnicas, ya que está producida por una tecnología creada exprofeso para la obra.
- En su desarrollo aparecen variedad de funciones realizadas por los fabricantes.
- Produce una colaboración especialmente compleja entre el artista y su fabricante. Tratando específicamente como tema y contenido conceptual la propia manufactura de la obra.

⁶⁷⁹ La mayoría de las fotos de esta pieza están extraídas de la obra de Kapoor (2009). *Unconformity and Entropy*. Madrid: Turner. Con fotografías de Alicia Guirao del Fresno y Dave Morgan, y fotografías adicionales de Michael Petry y Sophie Walker.

⁶⁸⁰ Atrajo a 275.000 visitantes, por lo que es la exposición más exitosa de la historia de un artista vivo en Londres. Véase <http://www.theguardian.com/artanddesign/2010/nov/27/anish-kapoor-india-exhibition>.

- La manera en que el artista se ha referido a ella en su relación con su producción nos parece sintomática de la relación entre artista y fabricante.

En dicha obra pues, se produce una estrecha relación entre la obra final y los procedimientos elegidos para generarla, destacando en palabras del autor⁶⁸¹ «abandonar la mano del artista a una máquina», que va a producir la obra. Algo que justamente toca, desde el arte, un tema de nuestro estudio: la posible disolución de la autoría en el fabricante.

Las fuentes utilizadas para definir las funciones del *fabricator* están basadas en los vídeos y fotos editados por Factum y que aparecen detalladas en la bibliografía, además de la información recabada por uno de sus técnicos, Miqui Guillén⁶⁸², que muy amablemente nos ha facilitado la realización de dicho estudio⁶⁸³.

También es de interés que el autor, conjuntamente con el fabricante, edite un libro exclusivamente para el análisis crítico de la pieza y que nos ha servido como valioso material de investigación.



Fotografía 169. *Greyman Cries, Shaman Dies, Billowing Smoke, Beauty Evoked* (2008-2009),

Anish Kapoor, Royal Academy of Arts, Londres.

Fuente: Styliane Philippou.

⁶⁸¹ Declaraciones de Anish Kapoor en

⁶⁸² Miqui Guillén ha trabajado en importantes proyectos de la empresa y actualmente sus funciones son coordinador de proyectos.

⁶⁸³ Muchos de los detalles de la fabricación en todo el proceso no se encuentran a disposición de la investigación por razones la naturaleza de la relación entre artista y *fabricator* que justamente estudiamos en este trabajo.

7.2. Características técnicas y físicas de la obra

La obra fue concebida para la exposición monográfica del autor en la Royal Academy of Arts de Londres en 2009. Está compuesta por 43 esculturas de cemento de altura y medidas variables. Parece estar constituida por la impresora de cemento y las piezas escultóricas que esta genera. La impresora de cemento fue bautizada con el nombre de *Identity Engine*, por lo que nos hace pensar que forma parte de la pieza, puesto que el nombre nos recuerda a la obra *Vidrio y sus nueve moldes mágicos* (1914-1915), los cultivos de polvo, etc. La impresora en cuestión es capaz de generar esculturas de cemento de muy diferente naturaleza a partir de hiladas de cemento de diferentes calidades que construye desde un computador generando tres tipos de estructuras:

- Estructuras constituidas por la superposición de hiladas de cemento de grosor y textura variable, dispuestas una sobre la otra, definiendo diferentes construcciones semiarquitectónicas: torres, columnas, pozos, cubos, ojales, pirámides... Dichos cordones de cemento se van estratificando según la calidad y textura del cemento, lo que provoca diferentes estadios en la construcción o desmoronamiento de las estructuras.



Fotografía 170. *Greyman Cries, Shaman Dies, Billowing Smoke, Beauty Evoked* (2008-2009), Anish Kapoor.

- Estructuras constituidas por la superposición azarosa de hiladas de cemento de grosor variable, dispuestas en forma de montones o cúmulos y de tamaño variable.
- Entre estas dos disposiciones, hay formaciones intermedias a medio camino entre montones y estructuras medio definidas.

En definitiva, la obra consiste en unas construcciones de cemento, de medidas variables a base de churros o gruesos cordones, dispuestos unos sobre los otros y formando estructuras. Las hiladas de cemento tienen aspecto de gusanos, intestinos, churros o detritus, según su grosor y las texturas. El color del cemento es predominantemente gris, aunque hay pequeñas formaciones de color blanco, rosado y negro. La continuidad de las hiladas es variable. También algunas parecen definidas por un mismo rollo de cemento y otras son pequeños pegotes discontinuos; unas conforman líneas rectas y otras dibujan grados diferentes de sinuosidades. Las texturas son variables, desde las muy finas y suaves a otras más gruesas y rugosas.



Fotografía 171. Detalle de la pieza.

Fuente: Unconformity and Entropy (2009).

Las estructuras se disponen sobre grandes tableros de madera o, en algunos casos, sobre pequeños plintos de cemento, posiblemente para soportar mejor el peso de estructuras más grandes, y ambos se asientan sobre palés, en diferentes grados de ocupación. El grupo de construcciones se dispuso en el espacio expositivo, todas muy juntas, por lo que dificultaban el paso del espectador.

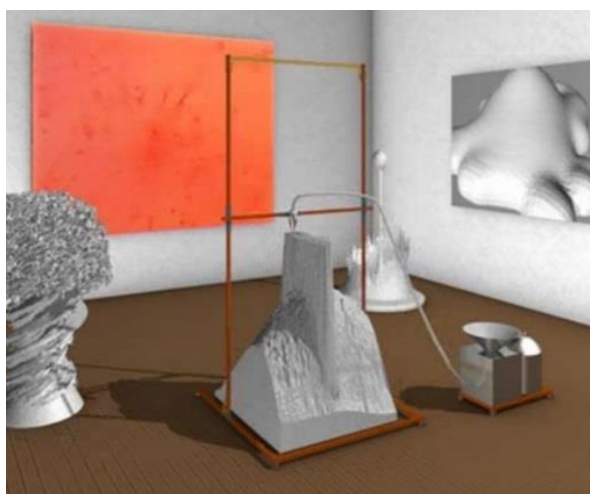
El aspecto general de la obra se mueve entre formaciones geológicas y excrementos, nidos y toscas construcciones que ocupan desordenadamente el espacio. Las estructuras se encuentran en diferentes estadios de conformación dando a la obra una imagen natural aunque producida tecnológicamente. En palabras del artista:

Identity Engine es una máquina de mierda que se tira pedos y que va cagando en su sendero ordenado, transformando el cemento en estructuras autoorganizadas. Heridas y tajos, pliegues y arrugas surgen a voluntad y bien se curan solas o continúan su ruptura.⁶⁸⁴

7.3. Funciones del fabricante

A continuación, vamos a recorrer el proceso de construcción de la obra escogida, analizando las funciones que los colaboradores técnicos de la pieza fueron adoptando según su perfil y las fases por las que transcurre la pieza.

El fabricante funciona como un detector de tendencias dentro de la tecnología, el arte o los procedimientos, que descubre posibles campos de intervención dentro del arte. En este caso, la obra se contextualiza en los años 2007-2009, momento en el que empiezan a aparecer los primeros ensayos de impresoras adaptadas a la arquitectura, como la posibilidad de imprimir muros de cemento de tamaño natural para la edificación a base de grandes robots que funcionaban como impresoras de casas.



Fotografía 172. Captura del vídeo de simulación 3D.

Fuente: Factum Arte.

⁶⁸⁴ KAPOOR, A. (2009). *Unconformity and Entropy*. Madrid: Turner.

- La primera fase de investigación la preliminar funcionó como etapa de prototipado. El desarrollo técnico de la obra no se puede entender sin las primeras experiencias con ese tipo de técnica. El desarrollo de la primera versión está basado en la simulación virtual⁶⁸⁵ de la obra y se fundamentó en una idea que partió del equipo de Factum Arte.

Una vez finalizados los planos, se construyó un prototipo para *Genesis*, una exposición sobre genética que se inauguró en mayo de 2007 en el Central Museum de Utrech. Esta primera materialización podía generar estructuras geométricas en cemento, previa investigación del tipo de cemento y sus características adecuadas para su proyección por la impresora. Factum Arte construyó una impresora 3D que podía imprimir directamente cemento desde archivos digitales CAD.

La máquina diseñada por Adam Lowe y Dwight Perry construía estructuras de unos 120 cm de base. El modelo tenía una boquilla que daba una forma redondeada a la hilada de cemento, por lo que se hacía difícil el asentamiento de la siguiente hilada. Algo que requería que el interior estuviera relleno de arena al mismo tiempo que se imprimía, para evitar el desmoronamiento⁶⁸⁶. De este modo, el cemento quedaba manchado por la arena, como demuestra el vídeo publicado por Factum en su web⁶⁸⁷.



Fotografía 173. Captura de vídeo de rellenos de arena con la primera impresora.

Fuente: web de Factum Arte.

⁶⁸⁵ Véase <http://www.factum-arte.com/pag/319/Impresi-n-de-cemento>.

⁶⁸⁶ Véase vídeo <http://www.factum-arte.com/pag/373/Greyman-cries-Shaman-Dies-Billowing-Smoke-Beauty-Evoked>.

⁶⁸⁷ *Idem*.

Las funciones básicas para la construcción se basarían en los conocimientos necesarios de informática para la construcción del *hardware*, y de albañilería, para dar la pastosidad adecuada al cemento para su posterior impresión.

- Aunque normalmente es el artista el que propone al fabricante una idea o prototipo, en este caso no fue así. La función que cumplió el fabricante fue la de servir de puente entre los experimentos técnicos que estaba realizando y la obra del artista. Dada la cercanía de la empresa con el autor, le ofreció directamente el *hardware* que estaba experimentando como vía de desarrollo de algunas de sus líneas de trabajo.

El fabricante funciona en esta fase como un agente o asesor que sintoniza con la obra del artista, muy interesado en las relaciones entre arquitectura y escultura y que entiende el posible proyecto dentro del interés conceptual y estético que el artista pudiera tener en él. No sabemos si el artista tenía un conocimiento anterior a esta obra, pero el hecho es que la iniciativa técnica se comunica al artista e inicia una colaboración estrecha entre ambos.

- Artista y fabricante hallan el modo de ajustar la investigación a la estrategia creativa del artista para la exposición pública como obra; en este caso, se trata del interés de Anish Kapoor por investigar estructuras blandas, como la cera, y las formas autogenerativas relacionadas con la naturaleza o los fractales. Al artista le interesa el comportamiento azaroso y autogenerativo de la máquina. Se produce, pues, una convergencia de intereses: el artista y Factum colaboran directamente para crear una impresora más grande que pueda construir estructuras de mayor tamaño, con el objetivo de integrarla en la exposición monográfica que tiene lugar en 2009 en la Royal Academy de Londres.
- Posteriormente, se presupuestan las necesidades técnicas que la obra demanda y se estudia su viabilidad y los materiales necesarios, el espacio y el personal requerido. La obra se desarrolla completamente en Inglaterra y se genera un espacio de trabajo y un estudio específico para implementar el proyecto, con la colaboración de al menos siete personas: Adam Lowe, Dwight Perry, Piers Wardle, Michael Petry, Seth Pimlott, Michael Ward y Zac Russell.⁶⁸⁸

⁶⁸⁸ KAPOOR, A. (2009). *Op cit.*

- Poco después llegan las mejoras de la obra: la construcción de la impresora. A la impresora se le añaden pequeños detalles para poder construir estructuras más grandes. Se incorpora una boquilla a la zona de inyección de la impresora con la función de variar la estructura de las hiladas al ser proyectadas una sobre otra, dando una forma plana al lado donde se apoyaban las hiladas de cemento, lo que confiere mayor solidez a la yuxtaposición de una y otra y mejora ostensiblemente la estabilidad de los muros y su capacidad de carga.⁶⁸⁹



Fotografía 174. Arriba: 1.ª impresora sin boquilla y de la 2.ª impresora con boquilla
Abajo: estructura rellena de poliespán blanco para evitar desmoronamientos.

Una de las dificultades a la que se enfrentaron con este tipo de construcciones fue la de mantener la solidez de las paredes a medida que se incrementaba la altura y el peso. Los muros tendían a derrumbarse, y para mejorar la estabilidad de las estructuras se añadió poliespán en el interior, para sostener la estructura hasta su secado.

Posiblemente, se mejora el sistema de drenaje del cemento para poder movilizar una mayor masa, como hacen las máquinas de la industria alimentaria.

⁶⁸⁹ Véase vídeo de Factum Arte <http://www.factum-arte.com/pag/373/Greyman-cries-Shaman-Dies-Billowing-Smoke-Beauty-Evoked>.

Otro de los problemas por resolver fue la densidad y cualidades del cemento. Para ello, se hacen pruebas sobre su color y su textura, utilizando el color gris para la mayoría de las construcciones. Se experimentó con estos colores y se eligieron para la obra final tres de ellos: encarnado, blanco y negro. La consistencia del cemento, su grado de viscosidad o fluidez, la cantidad de materia de carga, condicionaron la textura y estabilidad de los diferentes estratos.



Fotografía 175. Colores del cemento e impresora en acción.

Fuente: Unconformity and Entropy 2009

La pasta de cemento con la que están formadas tienen colores y densidades diferentes, con lo que se logra adoptar un comportamiento diferente en su capacidad para edificarse. Las texturas fueron también elegidas en varias calidades: fina media y gruesa⁶⁹⁰.

- La siguiente fase consistió en las pruebas de construcción de estructuras y, por suerte, la pieza tenía como referencia tecnológica los ensayos que la industria ya venía realizando por esa época con este tipo de máquinas para aplicarlo a la arquitectura⁶⁹¹.

Sin embargo, las construcciones evitan ese carácter técnico y profundizan en lo casual. Es decir, las construcciones responden al carácter azaroso, dando por válido casi todas las piezas que expresaban con claridad las contingencias de sus resultados. Medio derruidas o amontonadas, mostraban el carácter generativo de la máquina, que crea diferentes manifestaciones según las condiciones de construcción. En esta fase residen parte de las decisiones

⁶⁹⁰ KAPOOR, A. (2009). *Op cit.*

⁶⁹¹ Véase vídeo *Contour Crafting* sobre impresoras de cemento, <http://www.youtube.com/watch?v=-yv-IWdSdns>.

conceptuales y formales de mayor importancia, qué construcciones valen y cuáles no. Como así comenta Adam Lowe en el libro publicado sobre la obra.



Fotografía 176. Arriba: detalles de texturas con diferentes materiales de carga.
Abajo: evolución de la construcción y desmoronamiento de una de las estructuras.

Fuente: Unconformity and Entropy 2009



Fotografía 177. Evolución del desarrollo y desmoronamiento parcial de una de las estructuras.

Fuente: Unconformity and Entropy 2009



Fotografía 178. Captura del vídeo *Contour Crafting* sobre prototipos de impresora para arquitectura.

Dábamos todas las pruebas por buenas solo rechazamos las que se generaron de un modo más estable y completo⁶⁹².



Fotografía 179. Estructura con plinto reforzado.
Fuente: Unconformity and Entropy 2009.

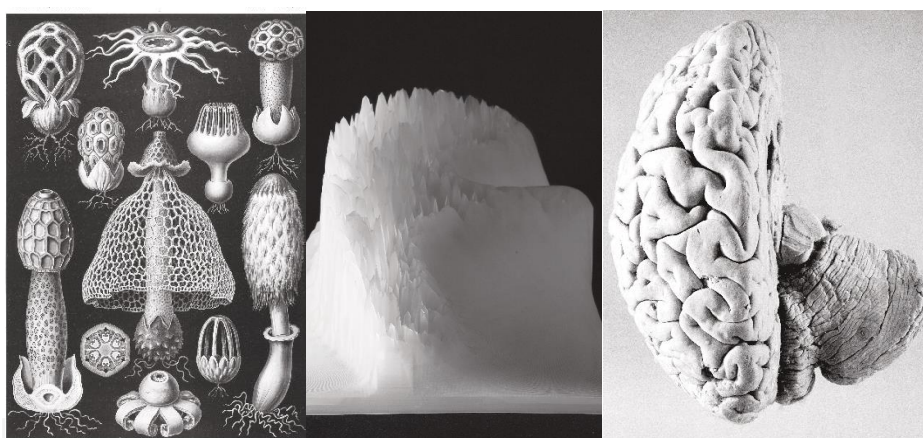
- Una de las facetas más importantes de los técnicos son las previsiones antes de realizar las obras que tiene que ver con cómo se van a transportar y a dónde, ya que en algunos casos la forma de construir vendrá condicionada por ello. En el caso que nos ocupa, para facilitar el transporte las estructuras se construyeron sobre tableros y palés fácilmente manejables con maquinaria industrial.

Además, durante el desarrollo de todo proceso, el fabricante documenta fotográficamente y con vídeo todo el desarrollo. Gracias a esto podemos realizar

⁶⁹² KAPOOR, A. (2009). *Op cit.*

esta investigación y vincular también las relaciones entre artistas y técnicos. Parte de la visibilidad del proyecto, por lo anterior, queda en manos del fabricante que es quien edita la documentación de la obra en su página web: vídeos y documentación gráfica, y pasa también a ser un mediador privilegiado de la obra.

- En este caso, además, el fabricante ha proporcionado una unidad de edición permanente de esculturas de cemento que forma parte del estudio del artista y, por lo tanto, una línea de investigación de su obra.
- También el fabricante se ha encargado de generar una documentación crítica y teórica que se ha editado en un libro monográfico.



Fotografía 180. Ilustraciones del libro *Unconformity and Entropy* (pp. 200, 206 y 214).

- El fabricante ha continuado con una investigación posterior sobre posibles vías de desarrollo de esta obra en particular, que veremos más adelante.

Como se observa, el caso que nos ocupa es especialmente interesante porque se produce una difuminación de los límites entre artista y fabricante. Ahora, tras describir todo el proceso técnico, podemos resumir las funciones que el fabricante cumple y las competencias técnicas necesarias para la realización de la pieza:

- Conocimiento de informática para adaptar los archivos que el ordenador emplea para dirigir la impresora.
- Conocimientos de prototipos de *hardware*.
- Conocimientos básicos de albañilería para la definición del cemento.

- Conocimientos de diseño gráfico para la definición de las estructuras geométricas por desarrollar.
- Decisiones sobre logística y transporte.
- Documentación de la obra: fotografía y realización y montaje de vídeo.
- Documentación crítica: elaboración de ensayos críticos y artísticos sobre la obra para el monográfico publicado.

Todas estas competencias las asume un equipo al que englobamos en el nombre de *fabricator*, pero que incluye distintos perfiles técnicos que más adelante se definirán.

Diferenciar los aspectos técnicos y sus fases es una tarea difícil, pues hemos tenido que deducirlo del material gráfico y de los comentarios dispersos. Se produce una misma actitud por evitar, en la comunicación de la obra, filtrar los aspectos técnicos de su realización. Esto nos define la relación entre el autor y sus *fabricators* como una alianza profesional, una simbiosis de intereses. Ambos tienen una profunda implicación en la realización de la obra y al *fabricator* no les interesa la comunicación de sus procedimientos.

7.4. Síntesis crítica de la obra

‘Greyman gritos, muere Shaman, ondulante humo, belleza evocada’ (2008-2009), literalmente, deja a un lado la mano del artista. Kapoor quería poner «el arte más allá del toque humano». «Un arte establecido más allá de la expresión». «Un paisaje desolado de mierda arquitectónica»⁶⁹³, montañas y montañas de heces que se han autogenerado con una máquina de impresión de cemento computarizado, y aunque producida mecánicamente, no aparecen especialmente uniformes, sino que crean una paradoja visual, hecha a máquina, pero con aspecto orgánico.⁶⁹⁴

La versión más común de interpretación es la relación que establece la pieza entre arquitectura y excrementos, es decir, entre racionalidad eficiente y organicidad. Elementos ya presentes en la construcción de la máquina, que, al mismo tiempo, al ser bautizada con un título ambiguo llega a formar parte de la misma pieza.

⁶⁹³ En palabras del artista en ⁶⁹³ ADAJANIA, N. (2011). *The Mind Viewing Itself*. Véase <http://anishkapoor.com>.

⁶⁹⁴ Idem.

Las interpretaciones de la obra se desarrollan ampliamente en el libro *Unconformity and Entropy*⁶⁹⁵, en el que se analizan sus relaciones conceptuales y filosóficas mediante un corpus teórico muy completo. Curiosamente este análisis está realizado por Simon Schaffer y Adam Lowe, quienes funcionarían como constructores-desarrolladores y, al mismo tiempo, como artistas y críticos de la obra.

De todo esto se puede deducir que el artista Anish Kapoor acepta a sus colaboradores como parte integrante de un equipo creativo, elevados a categoría de coartitas o asesores, muy lejos de la concepción de un fabricante exclusivamente técnico. Es de resaltar que el propio artista evite comentarios críticos en los textos, y solo introduce breves pistas que están orientadas justamente a destacar la desaparición de la mano del artista en la obra, tema que centra sin duda alguna nuestro estudio.

En el catálogo de la exposición del Museo Guggenheim también alude a esa fabricación: «Su efecto global descansa sobre su efecto fabricado»⁶⁹⁶. Este hecho contrasta con el título, muy literario, al modo de un poema, en el artista plasma toda la carga *aurática* de la pieza. La máquina bautizada, como hemos dicho, como *Identity Engine* alude a la capacidad de esta de crear identidad, como si las mismas construcciones fueran alusiones a procesos vitales de individuación, quizás, como las estructuras huecas de los moldes mágicos duchampianos.⁶⁹⁷

7.5. Visibilidad del fabricante

Dentro de la estrategia creativa del autor, se incluye como parte especialmente sensible la puesta en escena pública de la obra y todos sus detalles. Los comentarios que hace el autor, los datos que se dan y, sobre todo, los que no se dan van a ser leídos como parte integrante de los significados que la obra va a destilar y enfrentados a lo público y al público.

En este aspecto, llama la atención la forma en que aparecen los fabricantes, porque normalmente no aparecen en ningún aspecto de su puesta en escena, pero aquí es particularmente interesante su protagonismo en algunos casos y su ausencia en otros. Vayamos por partes.

⁶⁹⁵ KAPOOR, A. (2009). *Op cit.*

⁶⁹⁶ DE LOISY, J. (2010). «Le vrai cul du diable». En el catálogo *Anish Kapoor*. Museo Guggenheim de Bilbao. Madrid: Turner.

⁶⁹⁷ RAMÍREZ, J. A. (1993). *Duchamp el amor y la muerte, incluso*. Madrid: Siruela (p. 97).

Para ello, las fuentes que vamos a consultar son dos catálogos en que aparece la obra⁶⁹⁸, las páginas web del autor⁶⁹⁹ y del fabricante, el libro monográfico y un documental sobre el autor en el que aparecen, precisamente, comentarios sobre los fabricantes.

7.5.1. *El fabricante en los catálogos*

En el catálogo del Guggenheim, un texto alude de pasada al trabajo de producción: «Fruto de una prolongada meditación y resultado de experimentos continuos, realizados durante más de un año»⁷⁰⁰. Igualmente describe el proceso técnico con una confusa descripción:

Para alcanzar ese resultado, para subrayar la distancia entre la obra y la mano, Kapoor se sirve de un intermediario con el fin de transformar su impreciso esbozo geométrico en un programa informático que acciona una hormigonera. A su vez, esta va conectada a una máquina que es similar a las de la industria alimentaria, excreta pasta de cemento como si fuera una impresora.⁷⁰¹

Por un lado la visibilidad del fabricante en los catálogos de las exposiciones son mínimas, reduciéndose en el caso del Guggenheim a una ficha técnica en la que aparece el nombre de Adam Lowe, pero de donde no se puede deducir relación alguna con la obra o el autor. La obra aparece también en el catálogo de *Out of Hand: Materializing the Postdigital*⁷⁰² para ilustrar casos de producción de arte y diseño de especial interés. Aunque, en este caso, no hay referencia alguna a los fabricantes, solo una foto de la elaboración de la pieza en el taller y un boceto del autor sobre la obra.

⁶⁹⁸ Catálogo *Anish Kapoor* (2010). Museo Guggenheim Bilbao. Madrid: Turner.

⁶⁹⁹ Véase <http://anishkapoor.com>.

⁷⁰⁰ Catálogo *Anish Kapoor* (2010). Museo Guggenheim Bilbao. Madrid: Turner.

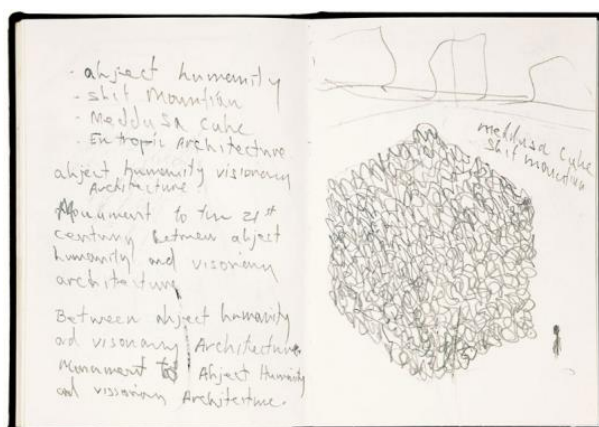
⁷⁰¹ DE LOISY, J. (2010). «Le vrai cul du diable». En el catálogo *Anish Kapoor*. Museo Guggenheim de Bilbao. Madrid: Turner (pp. 38-39).

⁷⁰² LABACO, R. T. (2013). *Out of Hand. Materializing the Postdigital*. Londres: Black Dog publishing.

7.5.2. El fabricante en su página web



Fotografía 181. Bocetos del artista sobre la obra
Fuente: *Out of Hand Materializing the Postdigital*.



Fotografía 182. Bocetos del artista sobre la obra.
Fuente: web del artista.

En la página web de Factum aparecen más detalles y una profusión de vídeos que ilustran algunos de los procedimientos técnicos. Cabe resaltar que una imagen de la obra se utilice en la página de inicio como *link* del trabajo del autor, lo que denota la importancia de esta obra respecto a la relación profesional con el autor. Al entrar en el espacio destinado a este trabajo, este se documenta con un vídeo y quince grandes fotos. Destaca el siguiente texto:

Anish Kapoor y Factum Arte llevan trabajando juntos desde hace varios años en el desarrollo de la impresión de cemento, investigando sobre nuevas maneras de generar formas. En 2009, por primera vez, las esculturas creadas con esta técnica,

que combina intención con azar y las propiedades en directo de las diferentes mezclas de cemento, se mostraron al público en la London Royal Academy.⁷⁰³

Como vemos coincide con la relación explicada en el apartado de artistas y empresas. Con un lacónico «trabajamos juntos» quiere dar a entender esa compleja relación comercial y creativa que hemos destacado anteriormente. Junto a este comentario se incorpora el *link* sobre el libro monográfico y se ofrece su venta *online*.

Los vídeos hacen hincapié en el proceso general de la obra y desde ellos se puede navegar por otros vídeos relacionados, por su técnica o por el autor. Entre los *links* relacionados se encuentra *Primera impresora de cemento*, lo que da a entender el proceso de investigación que la productora realiza antes de realizar la obra que nos ocupa. No obstante, no añade ningún comentario más para salvaguardar los intereses del autor sobre la originalidad de la pieza. La política de la empresa es de una cuidada transparencia gráfica, con multitud de fotos y vídeos de los procesos de trabajo de las piezas, aportando prestigio e información para futuros clientes, pero a la vez hay una comprensible opacidad sobre los detalles técnicos y del personal que participó en dicho proyecto.

7.5.3. El fabricante en la página web de Anish Kapoor

En la web del autor no existe ninguna alusión a los productores de las obras. Su existencia se puede deducir de las fotos en que aparecen trabajando juntos. En el *link* aparece el vídeo *Concrete printing*, que es el mismo de la página de Factum Arte, debajo de este se incluye el *copyright* de Alicia Guirao y Factum Arte⁷⁰⁴; es el único sitio en que, por obligación legal, aparece esa firma y que difícilmente puede ser entendido por alguien que desconoce la relación laboral entre la empresa y Anish Kapoor.

En el *link Concrete room* hay varias fotos en las que se ve a los técnicos ejecutando las obras. Destacan los diferentes bocetos sobre la concepción de la pieza, ya que son un medio tradicional para representar y documentar la autoría de las obras a producir. En este caso, boceto y obra no son cronológicamente consecutivos. Últimamente Anish Kapoor ha ido incorporando vídeos de su estudio en el que aparecen sus asistentes.

⁷⁰³ Texto presentación de la obra en la web de Factum. Véase <http://www.factum-arte.com/pag/373/Greyman-cries-Shaman-Dies-Blowing-Smoke-Beauty-Evoked>.

⁷⁰⁴ URL donde aparece el nombre de Factum Arte dentro de la página web de A. Kapoor. Véase <http://anishkapoor.com/951/Concrete-printing.html>.

7.5.4. El fabricante en el libro monográfico sobre la obra

Es especialmente interesante este caso porque, una vez finalizada la obra, se edita un libro, *Unconformity and Entropy: Greyman Cries, Shaman Dies, Billowing Smoke, Beauty Evoked*⁷⁰⁵, solo sobre la obra en cuestión. Es un libro con gran profusión de fotos y material gráfico, que funciona como un *zoom* sobre los secretos de la pieza dirigida a un público muy especializado. Los datos técnicos vienen incluidos en las imágenes gráficas, sin embargo, los textos excluyen todos esos detalles, lo que coincide con la reserva a la que nos venimos refiriendo sobre el trabajo de los fabricantes.

Pero es llamativa la participación del autor, solo un pequeño comentario sobre la obra hace de introducción a los artículos de los responsables técnicos que escriben enjundiosos textos sobre las connotaciones teóricas de la pieza, asumiendo entonces la función de críticos y analistas de arte. En ellos detallan pormenorizadamente todas las cuestiones de los conceptos asociados a la obra: su interpretación, su justificación, sus conexiones con el mundo de la ciencia y la forma... Además, el libro acaba con un anexo relacionado con la investigación de la ciencia y el arte.



Fotografía 183. Arriba: Dwight Perry y Piers Wardle (izq.) y Michael Petry (dcha.).
Abajo: Seth Pimlott y Michael Ward (izquierda) y Zac Russell (derecha)⁷⁰⁶.

⁷⁰⁵ KAPOOR, A. (2009). *Unconformity and Entropy*. Madrid: Turner. Diseñado por Factum Arte. 264 páginas, a todo color con una introducción de Anish Kapoor, y textos a cargo de Adam Lowe y Simon Schaffer.

⁷⁰⁶ Algunos de los fabricantes reproducidos al final del libro de Kapoor (2009).

Solo la forma en que está firmado el libro nos da unas pautas para entender mejor los grados de autoría de la pieza. Como primer autor del libro, Anish Kapoor, en la portada, que solo escribe una página, escasa. En el interior, la autoría está compartida. Aparece en primer lugar Anish Kapoor y debajo, en letra más pequeña, Adam Lowe y, debajo de este, Michael Petry y Piers Wardle. Se entiende que estos tres nombres comparten la autoría de la obra, pues inmediatamente debajo aparece: «Texts by Adam Lowe and Simon Shatter», destacando levemente así a los responsables de dicha obra. En la página de créditos aparece ya claramente el equipo de trabajo con este texto:

Concrete printing technology developed by Factum Arte for Anish Kapoor.

Concrete printer operated by Anish Kapoor with Adam Lowe, Michael Petry, Piers Wardle, Dwight Perry, Zac Russell, Mike Ward, Seth Pimlott, Otto Lowe, Isabel Perry, Jeroen Vercruysse, Ben Ashenden, with assistance from Anish Kapoor Studio, Jeff Dyson, Sophie Walker, Pablo Schmidt and Angus Miller.⁷⁰⁷

Es decir, once personas que se completan con cuatro asistentes más del estudio de Anish Kapoor; en total, quince personas. Al final de dicho libro aparecen retratos de algunos de los *fabricator* que han colaborado en la ejecución de la pieza, a modo de homenaje silencioso, con sus nombres a pie de foto, con lo que deducimos su especial implicación en el proyecto: Adam Lowe, Dwight Perry, Piers Wardle, Michael Petry, Seth Pimlott, Michael Ward y Zac Russell⁷⁰⁸.



Fotografía 184. A. Kapoor trabajando.

⁷⁰⁷ KAPOOR, A. (2009). *Op. cit.*

⁷⁰⁸ KAPOOR, A. (2009). *Op. cit.* (p. 257).

Sobresale la aparición de una foto del artista convertido en fabricator con mono blanco y en plena acción. Dicha imagen refuerza, obviamente, el mito del artista creador que ejecuta la obra, y funciona después de todo como imagen que en vez de reforzar esa idea romántica del artista como mediador entre la idea y su ejecución (la mano del artista) se ha convertido en una especie de legitimador del trabajo del técnico, y para verse entre sus colaboradores como un fabricator mas, viene a decir veladamente, «esta es nuestra obra». El libro acaba con un homenaje gráfico con las páginas dedicadas a los retratos de los fabricators.

7.5.5. *El fabricator en los documentales sobre el autor*



Fotografía 185. Fuente: vídeo *An Exclusive Tour of Anish Kapoor's*, Anish Kapoor es preguntado por sus asistentes.

La presencia de los fabricators se hace patente en un vídeo de 2012 para la televisión, en el que el artista hace un *tour* con un periodista por su estudio. Frente a una de las piezas que estamos analizando, se le pregunta al artista por la necesidad de confiar en los conocimientos técnicos de otras personas. Anish Kapoor lo considera una cuestión «ridícula» y se remite a Miguel Ángel: «todos los artistas del Renacimiento tenían infinidad de ayudantes en función de lo que estuvieran tratando de hacer».⁷⁰⁹

Queda claro que el artista quiera proteger su firma y no pretenda complejizar la percepción popular de su trabajo, además, justo en una pieza que hace un guiño sobre la autoría, pues está realizada por una máquina. Por otro lado, llama la atención su

⁷⁰⁹Véase *An exclusive tour of Anish Kapoor's studio* 2.28' en <http://www.youtube.com/watch?v=WYtdVQoBDRs>.

interés por no aportar datos; él mismo comenta que no tiene nada que añadir sobre la interpretación de sus obras, una posición muy clásica dentro del arte contemporáneo.

La visibilidad de los fabricators en esta obra es proporcional al grado de popularidad de los medios en que aparecen. En los documentales producidos para un público amplio, el comentario es irónico. En las páginas web, para un usuario más especializado, los comentarios se transfieren desde la empresa productora, que aparece como información visual; en cambio, en la edición del libro, para especialistas y conocedores, hay una enumeración exacta de todos los participantes en la pieza, y los datos de contraportada del libro nos ayudan a jerarquizar su labor.

7.6. Posteriores investigaciones técnicas del fabricator

La obra que nos ocupa es un híbrido entre un procedimiento artístico creado por un fabricator y las piezas que genera para el artista. De hecho, el artista establece un espacio específico dentro de su estudio para el desarrollo de la investigación plástica propia, insertada perfectamente dentro de su propio discurso artístico, y que, después de su exposición en la Royal Academy, ha tenido continuidad en la creación de montajes similares a modo de series.

Se desarrolló al menos en dos exposiciones concebidas para dos espacios diferentes, *Between Shit and Architecture*, para la Escuela Nacional Superior de Bellas Artes de París (2011), y *Ga Gu Ma*, para la Gladstone Gallery de Nueva York (2012).



Fotografía 186. Izquierda: *Between Shit and Architecture*. Fuente: web de Anish Kapoor.

Derecha: *Ga Gu Ma*. Fuente: web de Gladstone Gallery.

En la primera, genera piezas muy parecidas, pero con mayor grado de construcción y estabilidad, con un sentido repetitivo, creando una especie de columnata. En el segundo

caso de Gladstone Gallery, la obra es más escultórica y menos arquitectónica y se decanta por el estudio de la forma técnicamente más predecible son soportes de palés metálicos que deben dar más estabilidad a la pieza y mayor facilidad para su transporte.

Esto pone de manifiesto, aunque de manera muy particular, la fidelización que el fabricante tiene con respecto a la obra del artista con el que colabora, investigando posteriormente presuntas líneas sobre posibles trabajos que den continuidad a su estudio, teniendo en cuenta las formas obtenidas en las esculturas y sus cualidades orgánicas.

Factum Arte continúa ofreciendo al artista alternativas técnicas. Se le pidió al artista que seleccionara un detalle de algunas de las piezas realizadas que más le interesase formalmente y, una vez hecho, Factum realiza un escaneado 3D de alta resolución. La empresa crea por su cuenta unas pruebas para materializar el archivo digital sobre diferentes materiales: lava, bronce, y alabastro, para poder ofrecer al artista nuevas posibilidades para desarrollar su serie. El artista decidirá si ve oportunas, interesantes o rentables dichas propuestas.

Estos datos señalan una relación entre artista y fabricante que va más allá de la simple implementación de un proyecto, es decir, existe una vía de comunicación fluida que trasciende la relación comercial encargo-ejecución, y se genera entre ellos un flujo de información técnico-creativa, que enriquece las posibilidades del artista y que crea unas sinergias que posibilitan los desarrollos procedimentales y comerciales de los fabricantes. Con todo ello, el fabricante se nos presenta como un *partner* cercano e implicado en las decisiones creativas, artísticas y económicas del artista y, en algunos casos, el trabajo del fabricante ofrece opciones artísticas al artista, actuando funcionalmente como un equipo de investigación I+D.

Estas relaciones no desdibujan el valor de las decisiones del artista en cuanto a su responsabilidad sobre la obra, sino que nos informan de la complejidad de procesos creativos que conciernen a perfiles humanos y tecnológicos multidisciplinares y muy cercanos a la dimensión comercial y de mercado de las firmas del arte contemporáneo. Esa relación contiene un fuerte carácter confidencial en un sentido para que el *aura* que todavía tiene el arte plástico no se vea afectada, y ello no influya en su recepción por parte de los coleccionistas o del público en general. Por otro lado, así se protegen determinadas soluciones y procedimientos y no son difundidos o utilizados por otros artistas u otros fabricantes.

Debemos añadir que, en la actualidad, esta investigación llevada a cabo por la empresa Factum Arte, inicialmente para Anish Kapoor, forma parte del Programa Marco de la Unión Europea para la investigación y la innovación dentro del programa Horizonte 2020⁷¹⁰. Pertenece a la red InnoChain⁷¹¹, con una financiación de cuatro millones de euros del programa de Acciones Marie Skłodowska-Curie, de la Unión Europea. Sus socios universitarios son CITA, Centre for IT and Architecture, Royal Danish Academy of Fine Arts, School of Architecture, Bartlett School of Architecture, University College London, Institute of Building Structures and Structural Design (ITKE), University of Stuttgart, Institute of Architecture, University of Applied Arts de Viena, Royal Institute of Technology, Institute for Advanced Architecture De Cataluña. Y las industrias asociadas son Foster + Partners, White Arkitekter AB, BIG, HENN GmbH, ROK GmbH, Cloud 9 SL, Buro Happold, str.ucture GmbH, Designtoproduction GmbH, Smith Innovation, Blumer-Lehmann AG, S-Form, Factum Arte Desarrollos Digitales SL y McNeel Europe SL.



Fotografía 187. Nuevo modelo de impresora de cemento.

Fuente: Factum Arte.

⁷¹⁰ Véase <http://www.factum-arte.com/pag/703/Factum-Arte-e-Innochain>. Arthur Prior, que ha estado trabajando en Factum Arte dos años, realizará un doctorado en el Bartlett (UCL) explorando *Liquid Deposition Modelling*, un tema que Factum Arte lleva persiguiendo desde los primeros experimentos con impresión en cemento con Anish Kapoor. Helena Westerlind, que forma parte de Factum desde 2011, está realizando su doctorado en el KTH Royal Institute of Technology de Estocolmo, investigando una nueva forma de relación entre hormigón y forma. Trabaja con Factum Arte acerca del rendimiento del hormigón en el proceso de impresión 3D.

⁷¹¹ Véase <http://innochain.net> (consultado el 25-2-2011). La red InnoChain ETN es un entorno de investigación compartida para examinar los avances en la cultura de herramientas de diseño digital de edificios para permitir su sostenibilidad, con soluciones de diseño materialmente inteligentes. La red tiene como objetivo formar una nueva generación de investigadores interdisciplinarios con un fuerte enfoque en la industria, para que se puedan efectuar cambios reales en la forma de pensar, diseñar y construir nuestro entorno físico.

7.7. Tipos de fabricator

Para finalizar, creemos oportuno utilizar el análisis de este caso para hacer un bosquejo de los diferentes perfiles que el fabricator puede adoptar según sus contextos de producción, pues su perfil multidisciplinar dificulta una tipología basada en los procedimientos técnicos; con lo que preferimos ceñirnos a las responsabilidades y funciones en relación con la cercanía al artista y sus decisiones creativas.



Fotografía 188. Fabricator asesor, operador, operario.

Fuente: Factum.

- *Fabricator-asesor.* Se correspondería con un profesional con gran experiencia en el desarrollo de proyectos de arte contemporáneo, que es capaz de aconsejar y proponer soluciones y alternativas a nivel creativo, técnico y económico, que redefinan o replanteen el proyecto original. La relación con el artista estaría definida como la de un asesor o consultor artístico. Este podría aconsejar técnicas asociadas a las características estilísticas o conceptuales del autor, relacionándose ambos en un ámbito profesional de igual a igual.
- *Fabricator-operador.* Es un especialista digital o analógico que maneja *hardware* o cualquier tipo de herramienta o técnica que necesite de especialización o experiencia. Tiene características de maestro artesano y puede aconsejar procedimientos y prever dificultades de desarrollo del proyecto en todos sus ámbitos, pero su posición respecto al artista es estrictamente técnica.
- *Fabricator-operario.* Ayuda en labores menores y sin capacidades de decisión que aporten valor al proyecto. Se limita a cumplir órdenes.

Estos tres niveles definirían la cercanía de dicho trabajador a las decisiones del artista respecto a la obra y los posibles debates que generen y respondan a los convencionales papeles de un taller profesional en las figuras de maestro, oficial y aprendiz. Una curiosa forma de volver a estándares asociados con los orígenes del trabajo en un taller gremial.


7.8. Síntesis del caso de estudio

La obra analizada tiene su origen en la investigación tecnológica de una empresa de producción artística, Factum Arte, que realiza un prototipo de impresora de cemento por propia iniciativa. Esta empresa propone al artista Anish Kapoor un proyecto basado en el desarrollo de esta maquinaria para realizar una investigación escultórica. La colaboración se desarrolla entre ambos, aportando la empresa la idea y el conocimiento y el artista, la financiación y su firma. El fabricante mejora su prototipo e inicia la investigación escultórica. El artista incorpora estos procedimientos a su propio estudio y desarrolla con ellos diferentes proyectos y exposiciones. El fabricante, por otro lado, edita un libro para dotar de contenido a la pieza, incorporando la participación del artista y su nombre como autor del texto, aunque su participación es mínima y, sin embargo, las obras se difunden sin una especial visibilidad de la empresa productora. Factum Arte, posteriormente, ha desarrollado tecnológicamente el proyecto incorporándolo a la red de investigación InnoChain con financiación de la Unión Europea.

La investigación de este caso ha contribuido a dotar a nuestro trabajo de una visión más completa de las labores del fabricante y de su espacio de acción. Un ámbito más abierto, expansivo y fluido en el que los roles son porosos y colaborativos. La investigación tecnológica se hibrida así con una posición más permeable y elástica del artista, muy diferente de otras producciones más jerarquizadas e industrializadas que hemos analizado. La posición preminente del artista permite una mayor capacidad financiera que, garantizada por su posición dentro del mercado para asumir los riesgos de la investigación y su flexibilidad en la colaboración, abre interesantes espacios de colaboración en los que los roles son prácticamente intercambiables y la posición del fabricante toma un protagonismo muchas veces inusual.

Creemos que los artistas, cada vez más, buscan este tipo de oportunidades, donde tecnología, arte y ciencia se combinan promoviendo equipos multidisciplinares, como talleres en los que se permite el debate y el contraste de ideas.

A. B. C. D.



A. B. C. D. F.



8. CONCLUSIONES FINALES



Fotografía 189. Fabricators montando una obra de Maurizio Cattelan.

Nuestro trabajo logra cubrir un importante vacío en la bibliografía sobre producción de arte contemporáneo, y articula los argumentos necesarios para iniciar el estudio de roles subsidiarios en los procesos de trabajo de creación de arte.

La pertinencia de nuestro estudio se justifica en un presente artístico en el que la producción de arte se ve interpelada por su dimensión proyectual, la revolución tecnológica y su influjo sobre la compleja sociedad de la información y la industria de la cultura. Estos retos desbordan las capacidades de un solo individuo, el artista, y precisan de nuevas ópticas que entiendan la industria y el arte como prácticas colectivas entrelazadas en la turbadora revolución tecnológica que vivimos. La producción subsidiaria conforma el tejido productivo de la industria de la cultura, y el arte contemporáneo empieza a formar parte de este proceso. Los formatos estándares en los que el arte se comunica, dificultan su invisibilidad por omisión o desconocimiento.

El estudio que aquí concluimos desvela las complejas relaciones entre los artistas y sus diversas redes de *ayudantes*, que están acometiendo las nuevas necesidades de producción. La actividad colectiva realizada en talleres, naves o laboratorios, poco estudiadas por su opacidad y proximidad temporal, ocultan una importante contribución

a la realización del arte de hoy. Y no solo en su vertiente técnica, sino en aspectos decisivos, que se mueven entre la conceptualización, la materialización y la comercialización o difusión de las piezas. Es en estos espacios de producción en donde la conceptualización y la producción pueden entablar un necesario y urgente entendimiento a través de la construcción de nuevas relaciones multidisciplinares entre la tecnología, el arte y la gestión. Sin embargo, los vínculos laborales, económicos y artísticos generados no deben desatender las necesidades de remuneración, seguridad, visibilidad y reconocimiento que se ven limitados en muchos casos a los especializados círculos de producción del arte contemporáneo.

Nos hemos aproximado a la figura del fabricator para definir el alcance y los límites de su figura desde diferentes niveles: desde un nivel histórico, hemos atendido a los roles que asisten tradicionalmente al artista, detectando su origen en el inicio de la cultura de masas; en un nivel más teórico, hemos justificado su presencia en la red de producción del arte incorporado al contexto socioeconómico de la sociedad de consumo y su entramado productivo hipertecnológico, y desde un plano artístico, hemos visto como la evolución conceptual del arte y del artista ha favorecido su presencia al servicio de la investigación y la expansión de los medios que estos demandan.

Después de este amplio y profundo recorrido podemos exponer las diferentes conclusiones en relación con los *objetivos iniciales* de nuestro trabajo:

- A.** Nuestro primer objetivo principal consistía en definir la figura del fabricator partiendo del significado utilizado comúnmente en el ámbito anglosajón y matizando y actualizando su rol. Los fabricators son los profesionales encargados por el artista de la realización técnica de una obra de arte, habitualmente problemática esta bien por sus características formales, los tamaños, los materiales, los procesos o el montaje, o bien por su dificultad técnica, su innovación o por el contexto de mercado del artista, es decir, su cantidad, demanda o urgencia, o bien por las decisiones conceptuales del artista que exploran su participación.
- B.** Los fabricators son técnicos especializados o empresas que pueden contribuir al proyecto de materialización de la obra del artista desde diferentes ángulos: con su trabajo, maestría o asesoramiento, con un taller y herramientas especializadas, con una red de proveedores o una investigación a medida que abarca la última tecnología I+D o la artesanía más tradicional.

- C. Este rol no es una figura definida por unas destrezas concretas, sino que puede ser ocupado circunstancialmente desde diferentes perfiles y competencias profesionales: especialistas técnicos, productores industriales, asistentes de producción, colaboradores, artesanos, otros artistas o mediadores... Lo que le caracteriza es su responsabilidad directa en la ejecución de una obra de arte. Además, su conocimiento de arte contemporáneo es muy variado y condiciona directamente la implicación en su trabajo.
- D. Hemos constatado a lo largo de la investigación que este rol trasciende las grandes producciones de artistas predominantes, extendiéndose a casos menos llamativos y procesos artísticos menos sofisticados o problemáticos, como así han demostrado los testimonios de artistas y fabricantes consultados, quienes manifiestan una demanda no solo suscrita a la dificultad técnica, sino al desconocimiento creciente del artista y ocasionalmente a las decisiones de un fabricante por apoyar la carrera de un artista joven.

Desde el punto de vista de los *objetivos específicos* nuestras conclusiones son las siguientes:

- A. Respecto a la relación con otros roles que participan en la producción de la obra, el fabricante funciona como una figura que engloba e incluye la evolución histórica de la ejecución subsidiaria: artesanos de taller, maestros de oficios artísticos, empresas industriales y mediadores digitales. La figura del fabricante contiene los diferentes perfiles del personal de apoyo del artista cuando su participación es relevante.

Su rol tiene su origen en las tradicionales figuras del editor gráfico y el fundidor, al que se van añadiendo los editores fotográficos y audiovisuales, operadores y operarios de industriales de todo tipo. Esta evolución, que se concreta históricamente en los años sesenta y setenta en Estados Unidos, ha desarrollado y expandido su potencial con la reciente revolución digital, incorporándose al mencionado *mediador digital*, que permite esta interrelación de oficios, medios y tecnologías.

Del mismo modo, después de analizar las principales empresas de producción de arte, concluimos que la figura del fabricante está fuertemente conectada a la industria convencional y cultural y constatamos que la mayoría de ellas producen arte al mismo tiempo que realizan escenografías, espacios corporativos y arquitectónicos. Aun así, hemos distinguido una minoría de empresas

exclusivamente dedicadas al arte, lo que demuestra que existe un rol técnico preparado específicamente para proyectos artísticos que se diferencia del técnico de la industria convencional o del maestro de oficios artísticos. No obstante, son casos muy minoritarios y se corresponden con casos centrados en trayectorias profesionales muy personales, como Mike Smith o Adam Lowe. Por ello, conviene recordar los diferentes estadios de desarrollo de esta figura en el cuadro que sigue:

DIFERENTES ESTADIOS DEL FABRICATOR	ALCANCE	ARTISTAS
ORIGEN	Oficios artísticos, editores gráficos, fundidores dan servicio a la producción y reproducción de obras de arte.	Artistas asociados a un medio: pintores, escultores, grabadores.
APARICIÓN	Utilización de medios industriales de impresión, producción y grabación colaboradores asociados expanden los medios según los proyectos del artista.	Andy Warhol como pionero. Asociados a proyectos de arte relacionados con, minimal, arte público, vídeo, informática, etc.
EXPANSIÓN	La figura de asistente unida al mediador digital. Proceso de hibridación e investigación generalizado.	Expansión a artistas de todo tipo
INTEGRACIÓN	Grandes equipos de asistentes que funcionan como fabricators	Artistas marcas

B. La figura del fabricator es un rol destacado y en expansión en los modos preminentes del arte contemporáneo internacional. Después de realizar nuestro estudio, hemos verificado el fuerte impacto que la producción de arte basada en fabricators tiene para los artistas relevantes y con acceso al mercado. Hemos visto, tanto en las entrevistas y como en el análisis de los artistas-marca, cómo el trabajo de los fabricators aparece de una manera constante, con la intención de aumentar la capacidad y calidad de producción, así como de resolver los variados desafíos técnicos en diferentes medios y lenguajes. Retos de producción que aumentan su dificultad cuando están vinculados a la producción de arte en espacios públicos y grandes eventos de arte contemporáneo. Este rol

experimenta un gran impulso gracias a la incorporación paulatina de la digitalización de la producción y la revolución 3D.

- C.** Las funciones específicas de un fabricante están deducidas de nuestro trabajo de campo. Estas funciones no son propias de todos los fabricantes, sino que se refieren a las funciones más importantes que pueden llegar a cumplir. Indican todos los niveles de implicación del fabricante, que van desde la ejecución más mecánica de un encargo, hasta las investigaciones más sofisticadas, que acercan al fabricante a las decisiones más importantes del artista. Para demostrar el alcance de sus funciones nos hemos detenido especialmente, en el análisis de las opiniones de destacados profesionales del arte contemporáneo internacional, artistas y empresas que han completado esta visión con un acercamiento detallado a sus circunstancias y puntos de vista, incluido el estudio de un caso significativo. Pasamos a resumir en un cuadro sus funciones:

ROLES	FUNCIONES
ASESOR	Decide junto al artista la viabilidad del proyecto. Informa y propone nuevas técnicas o materiales. Ayuda, como pedagogo, al artista a entender mejor las posibilidades o limitaciones de los medios. Puede actuar en sus relaciones como contraste conceptual para el artista.
REALIZADOR	Ejecuta personalmente la obra y condiciona su aspecto final determinando la calidad, durabilidad, conservación y coste. Posibilita la producción en tiempo y presupuesto acordado. Coordina y documenta equipos y fases de producción, proporcionando el espacio y las herramientas necesarias.
INVESTIGADOR	Investiga soluciones técnicas específicas para la obra y tendencias tecnológicas de posible interés para el artista. Promueve en los artistas la innovación y la experimentación. Crea y combina herramientas y nuevos procedimientos.
EMPRESARIO	Ofrece servicios en la gestión, montaje, transporte, instalación de la obra. Posibilita una red de contactos necesarios para la producción. Opera como promotor de arte y dinamizador comercial.
SOCIO	Actúa, en los casos en que la relación con el artista es duradera, como testigo privilegiado y asociado del artista para materializar su ejecución, tendiendo a crear relaciones duraderas, colaborativas y organizadas en redes de producción.

- D. El fabricante asume la responsabilidad técnica de la obra, pero en los casos en los que su relación con el artista es duradera en el tiempo, tiende a compartir con él los procesos de producción cercanos a las decisiones creativas, y los llamados *momentos editoriales*, que sirven para decidir aspectos fundamentales de las obras que lindan con la colaboración artística.

Esta línea estaría fundamentada en la idea tradicional de edición artística de las artes del grabado y la escultura, actualizada en la capacidad reproductiva y editable que aporta la revolución tecnológica y digital. En dicha línea el fabricante puede llegar a asumir un papel protagonista, como se ha documentado en el caso de estudio. Esta idea está respaldada por las razones aducidas sobre todo por Adam Lowe y Fernando Cordero, que ven en esta colaboración creativa un nuevo modo de entender el arte y su materialización; además de la opinión generalizada de los fabricantes sobre la creciente desvinculación del artista de las técnicas de producción.

Las relaciones específicas entre artista y fabricante se basan en la división entre ideación y materialización, aunque como ya hemos explicado pueden llegar a confluir. El caso estudiado justifica, aunque sea de una manera testimonial, los ejemplos poco conocidos y escasos en los que el fabricante toma la iniciativa en las propuestas creativas y artísticas basadas en su capacidad de producción tecnológica. El fabricante asume diferentes responsabilidades según su grado de cercanía con el artista, y se mueve entre gradientes que van desde el operario al asesor.

Las variadas actitudes del artista contemporáneo acerca de la figura del fabricante se sintetizan en tres grupos. Una primera vía fundamentalmente pragmática como forma de afrontar la construcción de las piezas, llevada al extremo en las grandes producciones de empresas de artistas-marca, con unos proyectos más centrados en la pura producción u otras en la investigación más radical al servicio de la espectacularidad y la notoriedad social. Otra vía es la exploración de estos modelos de producción como forma de activar la creación, donde se dan casos más cercanos a la colaboración. Y la tercera vía, y la menos analizada en nuestro estudio, representaría la más reivindicativa, en la que se pone el foco en la crítica sobre el trabajo remunerado.

Creemos que el artista contemporáneo asume cada vez más la figura del fabricante como una de las alternativas viables para la producción de su obra a

pesar de que el acceso a sus servicios está muy restringido todavía. Las formas de trabajo y metodología son muy variadas y diversas, y no están asociada a la relevancia del artista, pero podemos resumir que los problemas más comunes se centran en la comunicación del proyecto, la presupuestación y los criterios de acabados. Aunque, resaltamos la manera en que la figura del *fabricator* permite a algunos artistas establecer una distancia emocional y más especulativa con su obra, sin la implicación emocional que la construcción personal de las piezas puede desarrollar. En cambio, es recurrente cómo para el *fabricator* el hecho de trabajar en arte funciona como un factor motivacional extra que aumenta su implicación en la producción de la obra.

- E. Respecto a la documentación y visibilidad del trabajo de los fabricantes, estas vienen dadas por la actividad de sus empresas en la red, que se apoyan en la relevancia social de los artistas para los que trabajan para conseguir encargos y clientes, es decir, se basan en la fortaleza de la figura del artista como modo de producción de *aura* para generar confianza comercial. La firma o marca facilita la comercialización de la obra y aporta claridad al mercado. La actitud general del *fabricator* es de confidencialidad, hecho que dificulta su investigación, puesto que es muy difícil en general acceder a los detalles de la producción de las obras. Esta reserva se concreta legalmente en el caso de los artistas-marca. Aunque hemos evidenciado en la investigación las reticencias a dar transparencia a los procesos de trabajo, sí detectamos una evolución en la mayor presencia de los asistentes en las webs de artistas de renombre, que ya han empezado a publicar vídeos sobre la producción realizada por sus colaboradores.

Verificamos también la resistencia de instituciones, gestores y dinámicas culturales por asumir y comunicar la participación activa de estos roles en los proyectos, desplazando toda responsabilidad de su transparencia a las decisiones del artista. Por nuestra parte, hemos creado un documento con una profusión de imágenes y casos para dar visibilidad y naturalizar su presencia.

- F. El término que hemos propuesto, *fabricator*, se justifica en la importancia histórica demostrada en el estudio de la producción de arte público en Estados Unidos y, sobre todo, por su utilización en la exposición *Artits and Fabricators* de 1975 en Massachuset. Se trata de un término que explica la función de su rol, su origen anglosajón y su utilización cada vez más generalizada en la producción internacional de arte; aunque debemos admitir que, una vez propuesto a los especialistas en el trabajo de campo, no ha sido admitido unánimemente,

valorándose alternativamente el término castellano de *productor*. Sin embargo, la utilización del término *fabricator* contribuye a explicitar la transformación del medio artístico, su carácter colectivo y proyectual y la diferenciación de proyectos autoproducidos o diferidos.

La figura del fabricator o productor debe ser reconocida y estudiada con rigor y respeto como parte del mundo del arte y no como una mera fuerza de trabajo en la producción de artistas con posiciones destacadas en el mercado y en la opinión pública.

Pasamos ahora a realizar una reflexión orientativa sobre la posible futura evolución de la figura del fabricator: ¿cómo se desarrollará esta manera de participar en la construcción de obras de arte? Si atendemos al proceso de especialización técnica del fabricator, podemos desprender una posible expansión e intensificación de sus actividades. Además, dada su preparación específica con los materiales y espacios del arte, pueden expandir sus funciones de producción, gestión y montaje de obras de arte; hecho que les permitirá relacionarse más estrechamente con la promoción cultural.

Vista la importancia creciente de las tecnologías en el ámbito de la cultura y la producción artística, nos permitimos señalar que la labor del fabricator se irá relacionando cada vez más con los campos de la ciencia y la alta tecnología, como así lo ilustran los ejemplos aportados en el trabajo. Este acontecimiento será posible por su integración progresiva en los sistemas comerciales y de financiación de la industria de la cultura, que se sustenta en la hibridación de disciplinas.

De este modo, el artista contemporáneo se acerca a la figura de un diseñador de arte que, asu vez, se aleja de la capacidad de ejecutar sus propias obras y refuerza la relación con su necesario ejecutor. Es por ello por lo que las funciones del artista se concentrarían en la creación de modelos, bocetos o maquetas y en la comunicación y promoción del proyecto al modo de un arquitecto.

Desde el punto de vista de las instituciones y de la gestión patrimonial, observamos la importancia progresiva de la inclusión de los fabricators en la reconstrucción y restauración o reedición del patrimonio artístico. La evolución de la empresa Factum Arte hacia una especie de editora de facsímiles y copias de alta calidad que pueden permitir una visión renovada de la cultura del original así lo demuestra. Esta tendencia nos llevaría en un futuro a la inclusión de los nombres de los fabricators en las fichas y

documentos de las obras que han ejecutado, para posibilitar su reedición, restauración, reconstrucciones póstumas o estudios históricos.

Si nos fijamos en la evolución de las empresas de producción de arte vemos que es especialmente relevante la evolución del fabricante vinculada a las nuevas posibilidades, abiertas a la creatividad y a la *artisticidad* con la industria 4.0. Este horizonte de una producción a medida y personalizable primará perfiles tecnológicos vinculados a la innovación, así como a las convergencias futuras entre diferentes disciplinas de la industria de la cultura: el productor audiovisual, musical o de diseño, de artes escénicas o incluso el *producer* en la industria publicitaria.

El fabricante se vislumbra también como un factor necesario para la formación de equipos multidisciplinares. Se conforma como un rol muy propicio para integrar y desarrollar proyectos en espacios de interacción y exploración, como los fab lab, que interrelacionan innovación, tecnología y creación, puesto que son espacios orientados hacia nuevas formas de dinamización social y mediación cultural, poco jerarquizados, que nacen de la red.

Las formas de producción del estudio del artista Olafur Eliasson, expuestas anteriormente, ilustran esta idea de la interconexión de disciplinas y roles. En su estudio, se realiza un tipo de producción de conocimiento a medio camino entre el arte, la ciencia, y la producción convencional, la iniciativa empresarial y la pública; una posición negociada entre la producción colaborativa y la autoría artística, y entre la ética, la económica y la ecología.

8.1. Nuevas líneas de investigación

Nuestra tesis inicia el estudio de la producción subsidiaria del arte contemporáneo como una actividad más de la producción artística del siglo XXI. En el desarrollo del planteamiento de nuestro trabajo, hemos dejado irremediabilmente abiertas muchas cuestiones; desde las más filosóficas, como las relaciones entre acción e ideación, hasta las más económicas, como los métodos más específicos de presupuestación de un proyecto artístico. Por este motivo, queremos indicar algunas vías posibles de futuras investigaciones, tomando como punto de partida nuestro estudio.

Hemos podido demostrar que en la figura del fabricante se interconectan diferentes experiencias, áreas o disciplinas, ya que su rol funciona como un punto de conexión de

distintas y aparentemente antagónicas esferas de conocimiento: gestión empresarial, procesos creativos, acabados formales o condiciones laborales.

El trabajo de los fabricantes gravita entre propósitos casi incompatibles en una visión dicotómica que tiene que ver con lo inmaterial y su presupuestación. Por ello, nos parece un entorno conceptualmente propicio para investigar algunos de los temas centrales de la cultura de masas y sus formas de producción simbólicas, unidas a su construcción material y tecnológica; por lo que entendemos este estudio como el inicio de una investigación más amplia que profundice en las diferentes formas de industrialización de la cultura y el arte en relación con los modos de trabajo, relación que sustentan los nuevos significados en una sociedad en transformación.

Para finalizar, dividiremos en cuatro categorías los posibles estudios que se deducen de nuestra investigación, repartidos según primen temas relacionados con la producción, el arte, la tecnología o que puedan ser aplicados a otros campos y que quedan organizados en este cuadro:

PRODUCCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Documentación y definición de las redes de producción industrial que utiliza el arte contemporáneo. - Trabajo colaborativo e interdisciplinar y las funciones cohesivas de equipos de trabajo de alto rendimiento creativo e innovación. - Análisis histórico de las figuras de ayudantes, equipos y talleres. - Análisis financiero de la producción subsidiaria y su impacto en los precios de mercado de las obras de arte. - Situación laboral y legal del trabajo de arte.
TECNOLOGÍA	<ul style="list-style-type: none"> - Alta tecnología y nuevos materiales para la producción de arte. - Impacto de la tecnología en los ámbitos de la restauración, conservación y producción de exposiciones. - <i>Making off</i> como formato artístico y de comunicación. - Revolución 3D y su influencia en la producción artística. - Procesos de fabricación en arte y cultura como modos de innovación tecnológica.
ARTISTA	<ul style="list-style-type: none"> - Artista-marca como paradigma de artista del siglo XXI. Investigación de los modos de la creación de celebridad y visibilidad mediática de los artistas como marca. - Cultura de masas como criterio de formación del artista: <i>marketing</i>, gestión y comunicación. Investigación sobre los nuevos desempeños de un artista que no ejecuta sus obras. - Artista como diseñador y diseñador como artista. El artista contemporáneo como un diseñador de arte. Sus funciones ejecutivas se concentrarían en la creación de modelos, bocetos o maquetas y en su comunicación al equipo que lo ejecute.

**OTROS
CAMPOS**

- Nuevos comportamientos sobre la producción responsable de cultura en instituciones y eventos.
- Procesos comunes de creación para la cultura de masas entre el arte, el diseño y la publicidad. Productores, *producers* y fabricators.
- Investigación de la hibridación entre productos no artísticos y obras artísticas.
- Líder y grupo. Relaciones entre arte, educación y empresa.



9.

BIBLIOGRAFÍA

- ADAJANIA, A. (2011). *The Mind Viewing Itself*. Recuperado de <http://anishkapoor.com>; el 7 de abril de 2014.
- ADAMSON, G. y BRYAN-WILSON, J. (2016). *Art in the Making: Artists and their Materials from the Studio to Crowdsourcing*. Nueva York: Thames and Hudson.
- ALBERRO, A. y STIMSON, B. (1999). *Conceptual Art: A Critical Anthology*. Cambridge: MIT Press.
- Anish Kapoor (2010). Catálogo del Museo Guggenheim de Bilbao. Madrid: Turner.
- ARBUTHNOTT, G. (2012). «Inside Damien Hirst's macabre "art" factory: Huge site has its own guards... and building just for pickling dead animals». *Mailonline*. Recuperado de <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2126645/Damien-Hirsts-macabre-art-factory-guards-building-pickling-dead-animals.html>; el 10 de julio de 2016.
- AVGIKOS, J. (1998). «The shape of art at the end of the century». *Sculpture magazine* 17(4). Recuperado de <http://www.sculpture.org/documents/scmag98/avgkos/sm-avgik.shtml>.
- BABINGTON, J. y GREENSTREET, J. (2015). «Keneth Tyler master of masters». *Grabado y edición*, marzo(47).
- BACHMAN, K. (s. f.). «Metal fabricating in a new millenium». *The Fabricator*, mayo. Recuperado de <http://www.thefabricator.com/article/arcwelding/metal-fabricating-in-a-new-millennium>.
- BAUDRILLARD, J. (1972). *Crítica de la economía política del signo*. México: Siglo XXI.
- BAUDRILLARD, J. (1974). *La sociedad de consumo: sus mitos, sus estructuras*. Madrid: Siglo XXI.
- BAUMAN, Z. (2007). *Arte ¿líquido?* Madrid: Sequitur.
- BAUMAN, Z. (2002). *La modernidad líquida*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- BECKER, H. (2008). *Los mundos del arte: sociología del trabajo artístico*. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- BELASCO, D. (2014). «The conductor Dick Polich in art history». Catálogo de la exposición *Dick Polich: Transforming metal into art*. Suny New Paltz: Samuel Dorsky Museum of Art.
- BELL, D. (2006). *Las contradicciones culturales del capitalismo*. Madrid: Alianza.
- BELTING, H. (2007). *Antropología de la imagen*. Madrid: Katz.
- BERARDI, F. (2003). *La fábrica de la infelicidad: nuevas formas de trabajo y movimiento global*. Madrid: Traficantes de Sueños.
- BLAS, J. (1996). *Diccionario del dibujo y la estampa*. Madrid: Calcografía Nacional.
- BLUNT, A. (1982). *La teoría de las artes en Italia: 1450-1600*. Madrid: Cátedra.
- BOLTANSKY, L. y CHIAPELLO, E. (2005). *El nuevo espíritu del capitalismo*. Madrid: Akal.
- BONSIEPE, G. (1985). *El diseño en la periferia*. México: Gustavo Gili.

- BOURDIEU, P. y DARBEL, A. (2003). *El amor al arte: los museos europeos y su público*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- BOURRIAUD, N. (2006). *Estética relacional*. Córdoba: Adriana Hidalgo.
- BREA, J. (2010). *Las tres eras de la imagen*. Madrid: Akal.
- Breaking away from the Assembly Line* (2010). Recuperado de Dark & lo-fi: <https://darkandlofi.wordpress.com/>; el 18 de febrero de 2016.
- BROWN, M. (2015). «Rachel Howard: Damien Hirst's first and best assistant steps out of the shadows». *The Guardian*. Recuperado de <https://www.theguardian.com/artanddesign/2015/jul/17/rachel-howard-damien-hirsts-first-and-best-assistant-steps-out-of-the-shadows>; el 1 de marzo de 2017.
- BULLOCH, A. (2007). «The producers: A roundtable». *Artforum International*, 46(2).
- BURGUEÑO, M. J. (2010). «Jan Hendrix, The Qatar Drawings 2. 2009 Museo del Grabado Español Contemporáneo». *Revista de Arte-Logopress*. Recuperado de <http://www.revistadearte.com/2010/09/07/las-obras-de-jan-hendrix-en-el-museo-del-grabado-espanol-contemporaneo/jan-hendrix-the-qatar-drawings-2-2009-museo-del-grabado-espanol-contemporaneo>; el 24 de enero de 2017.
- BUSZEK, M. (2011). *Extra/ordinary: Craft and Contemporary Art*. Durham: Duke University Press.
- BUTIN, H. (2009). *Diccionario de conceptos de arte contemporáneo*. Madrid: Adaba.
- CASSEL, V.; ADAMSON, G. y WIGGERS, N. (2001). *Hand + Made: The Performative Impulse in Art and Craft*. Houston: Contemporary Arts Museum.
- CASTELLS, M. (2001). *La galaxia Internet*. Barcelona: Areté.
- CASTELLS, M. (2006). *La sociedad red*. Madrid: Alianza.
- CELANT, G. (2003). *Making Art Work*. Londres: Trolley Publishing.
- COLLECTIVE TRAPESE (2007). *Do it Yourself: Handbook for Changing our World*. Londres: Pluto Press.
- COMERON, O. (2007). *Arte y postfordismo*. Madrid: Trama.
- CRAIG, P. (2003). *Making Art Work: The Mike Smith Studio*. Londres: Trolley Bools.
- CRIMP, D. (2005). *Posiciones críticas: ensayos sobre las políticas de arte y la identidad*. Madrid: Akal.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. (1997). *Fluir: una psicología de la felicidad*. Barcelona: Kairós.
- DANTO, A. (1964). «The Artworld». *Journal of Philosophy*, 61(19), pp.571-584.
- DARCY BHANDARI, H. y MELBER, J. (2009). *Art/Work: Everything you Need to Know (and Do) as You Pursue Your Art Career*. Nueva York: Simon & Schuster.

- DARLEY, A. (2002). *Cultura visual digital: espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- DE FUSCO, R. (2005). *Historia del diseño*. Barcelona: Santa & Cole.
- DE PIETRO, S. y HAMRA, P. (2010). *Diseñar hoy: visión y gestión estratégicas del diseño*. Buenos Aires: Nobuko.
- DEBORD, G. (1999). *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-Textos.
- DÍAZ, X.; MUÑOZ, L. y RODRÍGUEZ, J. (2001). *Arte industria: Isaac Díaz Pardo*. A Coruña: Colexio de Arquitectos de Galicia.
- DICKIE, G. (2005). *El círculo del arte: una teoría del arte*. Barcelona: Paidós.
- ESPEJO, B. (2013). «Jacobó Castellano, silencio en seco». *El Cultural*. Recuperado de <http://www.elcultural.com/noticias/arte/Jacobo-Castellano-silencio-en-seco/5203>; el 25 de enero de 2017.
- Estampa digital: la tecnología aplicada al arte* (1998). Madrid: Real Academia de Bellas Artes.
- EXPÓSITO, L. (2014). *El do it yourself como alternativa estratégica del comercio minorista del bricolaje*. Tesis doctoral.
- FINEMAN, M. (2006). «Looks brilliant on paper. But who, exactly, is going to make it?». *The New York Times*. Recuperado de <http://www.nytimes.com/2006/05/07/arts/design/07fine.html>; el 26 de febrero de 2014.
- FOSTER, H. (2001). *El retorno de lo real: la vanguardia a finales de siglo*. Madrid: Akal.
- FRANCÉS, F. (2006). *Anish Kapoor: My red homeland*. Catálogo. Cantabria: Gestión cultural y comunicación.
- FRANK, T. (2011). *La conquista de lo cool*. Barcelona: Alpha Decay.
- GAY, A. y SAMAR, L. (1994). *Historia del diseño industrial*. Córdoba (Argentina): Ediciones Tec.
- GENES, M. (2013). *La actividad gráfica del Grupo Quince*. Tesis doctoral. Madrid: UCM.
- GLIDEWELL, P. (2016). «Factorías de ideas». *Ars Magazine*. Véase <http://arsmagazine.com/numero-30-abril-junio-2016>.
- GODOY, M. (2009). *Imagen artística, imagen de consumo*. Barcelona: Ediciones del Serbal.
- GONZÁLEZ-ANLEO, J. (2014). *Consumidores consumidos: una cuestión sustantiva*. Madrid: Khaf.
- GRAU, I. (2015). *¿Cuánto vale el arte?* Buenos Aires: Mardulce.
- HALLETT, F. (2014). «We made it: Factum Arte». *The Arts Desk*. Recuperado de http://www.factum-arte.com/lib/kcfinder/upload/files/articles/ArtsDesk_December_2014.pdf; el 30 de mayo de 2016.

- HOBBSAWM, E. (2013). *Un tiempo de rupturas: sociedad y cultura en el siglo XX*. Barcelona: Crítica.
- HOLMES, B. (2002). *La personalidad flexible: por una nueva crítica cultural*. Recuperado de <http://eipcp.net/transversal/1106/holmes/es>; el 31 de octubre de 2016.
- HOWE, J. (2003). «The two faces of Takashi Murakami». *Wired*. Recuperado de <https://www.wired.com/2003/11/artist>; el 1 de febrero de 2017.
- Industrial revolution: Michelle Kuo on the History of Fabrication* (2014). Recuperado de <https://www.thefreelibrary.com/Industrial+revolution%3a+Michelle+Kuo+on+the+history+of+fabrication.-a0169913081>; el 7 de febrero de 2017.
- INSÚA, L. (2003) *La stampa digital. El grabado generado por ordenador*. U.C. M. Facultad de Bellas Artes.
- JARQUE, F. (2010). «La originalidad como proceso». *El País, Babelia*. Recuperado de http://elpais.com/diario/2010/06/19/babelia/1276906336_850215.html; el 26 de mayo de 2016.
- JEFFRIES, S. (2013). «The Chapman Brothers on life as artists' assistants: "We did our daily penance"». *The Guardian*. Recuperado de <https://www.theguardian.com/artanddesign/2013/mar/23/artists-assistants-chapman-brothers>; el 6 de febrero de 2015.
- JIMÉNEZ, M. (2010). *La querella del arte contemporáneo*. Buenos Aires: Amorrurtu.
- JONES, C. (2007). «The Server/User Mode». *Artforum*, octubre, pp. 316-325.
- KAPOOR, A. (2009). *Unconformity and Entropy*. Madrid: Turner.
- KELLNER, D. (2011). *Cultura mediática*. Madrid: Akal.
- KINSELLA, E. (2011). «The trouble with Warhol». *Art News*. Recuperado de <http://www.artnews.com/2011/04/01/the-trouble-with-warhol>; el 2 de febrero de 2016.
- KINSMAN, J. (2012). *The Art of Collaboration: The Big Americans*. Cambera: National Gallery of Australia.
- KRAUSS, R. (1983). *La escultura en el campo expandido*. Barcelona: Kairos
- LABACO, R. (2013). *Out of Hand: Materializing in the Postdigital*. Londres: Black Dog Publishing.
- LALINDE, J. (2014). How to make a Koons. *Vanity Fair*. Recuperado el 3 de febrero de 2017, de <http://www.vanityfair.com/culture/2014/06/how-to-make-a-koons-liberty-bell>
- LANDY, S. (2001). «Sistemas generativos». *La Fábrica*. Recuperado de <http://www.marisagonzalez.com/fabrica/generativos.htm>; el 20 de mayo de 2014.
- LATOUR, B. y LOWE, A. (2010). «The migration of the aura or how to explore the original». *Switching Codes*. Chicago: University of Chicago Press.

- LAZZARATO, M. (2007). *Las desdichas de la «crítica artista» y del empleo cultural*. Recuperado de <http://eipcp.net/transversal/0207/lazzarato/es>; el 9 de noviembre de 2016.
- LEAL, L. y QUERO, M. (2011). *Manual de marketing y comunicación cultural*. Cádiz: Universidad de Cádiz.
- LEE, P. (2007). «Economies of scale: Takashi Murakami's technics». *Artforum*, octubre(1). Recuperado de <http://www.thefreelibrary.com/Economies+of+scale%3A+Pamela+M.+Lee+on+Takashi+Murakami's+technics.-a0169913084>
- LEVIS, D. (2007). «Medios digitales, creación artística y producción cultural». *Observatorio de Industrias Culturales. Dossier: Nuevas tecnologías*.
- LIPOVETSKY, G. y SERROY, J. (2015). *La estetización del mundo: vivir en la época del capitalismo artístico*. Barcelona: Anagrama.
- LOISY, J. (2010). *Anish Kapoor: Le vray cul du diable*. Catálogo del Museo Guggenheim, Bilbao. Madrid: Turner.
- LÓPEZ DEL RINCÓN, D. (2015). *Bioarte: arte y vida en la era de la biotecnología*. Madrid: Akal.
- LOWE, A. (1998). *Estampa digital: la tecnología digital aplicada al arte gráfico*. Madrid: Real Academia de Bellas artes.
- LOWE, A. (2012). «La originalidad se construye también desde una buena copia». *ABC: Artes & Letras*. Recuperado de <http://www.factum-arte.com/lib/kcfinder/upload/files/texts/04.pdf>.
- LOWE, A. (2014). «The complex relationship between image and skin». *Factum Art*. Recuperado de http://www.factum-arte.com/download?f=lib/kcfinder/upload/files/texts/LOWE_Exhibition_Architecture.pdf.
- LOWE, A. (2015). «Focusing on form: The future of photography». *Factum Art*. Recuperado de http://www.factum-arte.com/lib/kcfinder/upload/files/texts/2015/web_focusing_form_08.pdf; el 4 de marzo de 2017.
- LOWE, A. (s. f.). «Algunas reflexiones sobre el futuro del grabado y la impresión». *DX5_News*. Recuperado de <http://grupodx5.webs.uvigo.es/algunas-reflexiones-sobre-el.html>; el 12 de enero de 2017.
- MADERUELO, J. (1990). *El espacio raptado: interferencias entre arquitectura y escultura*. Madrid: Mondadori.
- MAYER, C. (2015). «Damien Hirst: "What have I done? I've created a monster"». *The Guardian*. Recuperado de <https://www.theguardian.com/artanddesign/2015/jun/30/damien-hirst-what-have-i-done-ive-created-a-monster>; el 29 de enero de 2017.

- McELHENY, J. (2007). «Readymade resistance: Art and the forms of industrial production». *Artforum*, octubre. Recuperado de <https://www.artforum.com/inprint/id=15880>.
- McELHENY, J. (2007). «Readymade Resistance: Josiah McElheny on Art and the Forms of Industrial Production». *Artforum International*, 46(2). Recuperado de <https://www.questia.com/magazine/1G1-169913083/readymade-resistance-josiah-mcelheny-on-art-and-the>.
- MÉNDEZ, L. (1995). *Antropología de la producción artística*. Madrid: Síntesis.
- MENGER, P. (2005). *Profession artiste: Extension du domaine de la création*. París: Textuel.
- MICHAUD, Y. (2007). *El arte en estado gaseoso: ensayo sobre el triunfo de la estética*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- MOULIN, R. (1978). «La genèse de la rareté artistique». *Ethnologie française*, 8(2/3), pp. 241-258.
- MUMFORD, L. (2014). *Arte y técnica*. Logroño: Pepitas de Calabaza.
- MUÑOZ, G. y GONZÁLEZ, E. (2011). «Adam Lowe & Factum Arte: la magia de hacer arte». *Grabado y edición*, 27. Recuperado de <http://www.factum-arte.com/lib/kcfinder/upload/files/articles/39.pdf>.
- MURAKAMI, T. y GIONI, M. (2013). *Ego*. Nueva York: Skira Rizzoli.
- NAVARRO, C. (2014). *La creatividad publicitaria eficaz*. Madrid: ESIC.
- NEIRA, C. (2013). «La estampación es un ejercicio para un artista, como un escáner cerebral». *Diario Nueva España*. Recuperado de <http://www.lne.es/oviedo/2013/04/18/la-estampacion-es-un-ejercicio-para-un-artista-como-hacer-un-escaner-cerebral/1398937.html>; el 1 de febrero de 2016.
- OCAMPO, E. (1992). *Diccionario de términos artísticos y arqueológicos*. Barcelona: Icaria.
- O'HAGAN, S. (2009). «The art of selling out». *The Guardian*. Recuperado de <https://www.theguardian.com/artanddesign/2009/sep/06/hirst-koons-murakami-emin-turk>; el 1 de febrero de 2017.
- ORS, J. (2013). «Arco redescubre el taller de arte contemporáneo». *La Razón*.
- ORTEGA, I. y VILLAR, R. (2014). *El modelo Media Lab: contexto, conceptos y clasificación. Posibilidades de una didáctica artística en el entorno revisado del laboratorio de medios*. Valladolid: Universidad.
- PAGE, S. (2014). «Openings: "Jeff Koons: A Restrospective"». *Gin & Linen*. Recuperado de http://www.ginandlinen.com/featured_posts/openings-jeff-koons-a-restrospective/; el 2 de febrero de 2017.
- PÉREZ, S. (2012). «Arte medial: complejidad, mediación y sociedad». *Iconofacto*, 8(11), pp. 61-76.

- PETRY, M. (2011). *The Art of not Making: The New Artist/Artisan Relationship*. Londres: Thames and Hudson.
- PEVSNER, N. (2001). *Pioneros del diseño moderno*. Buenos Aires: Infinito.
- POZO, D. D. (2015). *Dispositivos artísticos de afectación: las economías afectivas en las prácticas artísticas actuales*. Tesis doctoral. Madrid: Universidad Complutense.
- PRESOT, G. (2013). *Murakami Takashi e le culture del Superflat*: Tesi di Laurea. Corso di Laurea magistrale in Lingue e Culture dell'Asia Orientale.
- PRESS, M. y COOPER, R. (2009). *El diseño como experiencia: el papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Barcelona: Gustavo Gili.
- RAMÍREZ, J. (1999). *Duchamp el amor y la muerte, incluso* (3ª ed.). Madrid: Siruela.
- REJANO MARTÍNEZ, I. (2008). *De la máquina pintada a las máquinas que pintan: bricolaje en arte, ciencia y tecnología*. Sevilla: Padilla Libros.
- RIFKIN, J. (2000). *La era del acceso: la revolución de la nueva economía*. Barcelona: Paidós.
- RIFKIN, J. (2002). *La era del acceso*. Barcelona: Paidós.
- ROSE, B. (1968). «Blow up: The problem of scale in sculpture». *Art in America*, 4, pp. 80-91.
- SALMON, F. (2014). «Jeff Koons: a master innovator turning money into art». *The Guardian*. Recuperado de <https://www.theguardian.com/artanddesign/2014/jul/03/jeff-koons-master-innovator-whitney-money-art>; el 2 de febrero de 2017.
- SANTANA, A. (2011). *Nuevas prácticas y nuevos medios: disertaciones sobre tecnología y arte contemporáneo*. Recuperado de http://salonkritik.net/10-11/2011/01/nuevas_practicas_y_nuevos_medi.php.
- SEISDEDOS, I. (2015). «Retrato de Jeff Koons, el artista más cotizado del mundo». *El País, Babelia*. Recuperado de http://elpais.com/elpais/2015/05/26/eps/1432661293_043847.html; el 29 de enero de 2017.
- SENNETT, R. (2009). *El artesano*. Barcelona: Anagrama.
- SENNETT, R. (2012). *Juntos: rituales, placeres y política de cooperación*. Barcelona: Anagrama.
- SENNETT, R. (2004). *La invención del arte: una historia cultural*. Barcelona: Paidós.
- SIMS, P. (2012). «Introduction». En LIPPINCOTT, J. *Large scale fabricating sculpture in the 1960's and 1970's* (pp. 11-23). Nueva York: Princenton Architectural Press.
- SMITH, M. y FRASER, M. (2005). *Mike Smith Goldsmiths College Lecture*. Recuperado de <http://mikesmithstudio.com/press-items/mike-smith-goldsmiths-college-lecture>; el 26 de julio de 2016.
- SPARKE, M. (2004). *An Introduction to Design and Culture: 1900 to Present*. Londres : Routledge.

- STOLLER-LINDSEY, N. (2014). «The science behind the art of Jeff Koons». *Quartz*. Recuperado de <https://qz.com/235891/the-science-behind-the-art-of-jeff-koons>; el 29 de enero de 2017.
- STUBBS, P. (2011). «Whose Work is it really? On the much-maligned role of the artist's assistant». *Artslant*. Recuperado de <https://www.artslant.com/ny/articles/show/41403>; el 10 de julio de 2016.
- STUDIO OLAFUR ELIASSON (2016). *The Kitchen*. London: Phaidon.
- SUTTON, B. (2015). «Wanna Work for Damien Hirst?». *Hyperallergic*. Recuperado de <http://hyperallergic.com/189692/wanna-work-for-damien-hirst>; el 29 de enero de 2017.
- TEJEDA, G. (2006). *Diccionario crítico del diseño*. Barcelona: Paidós.
- THOMPSON, D. (2015). *La supermodelo y la Caja Brillo*. Barcelona: Planeta.
- THOMPSON, J. (2005). «La nueva visibilidad». *Papers*, 78, pp. 11-29.
- THOMPSON, J. (2009). *El tiburón de 12 millones de dólares*. Barcelona: Ariel.
- TOCA, A. (2016). «Una enseñanza revolucionaria: los Vkhumetas de Moscú». *Tiempo en la casa* (25). Recuperado de http://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/25_feb_2016/TiempoenlacasaNo25_feb_2016.pdf.
- TORNERO, P. (2012). *Tecnologías de la creatividad*. Tesis doctoral. Madrid.
- TORRECILLAS, T. (2014). «Los grandes artistas tienen taller en Madrid». *El País, SModa*. Recuperado de <http://smoda.elpais.com/placeres/los-grandes-artistas-tienen-taller-en-madrid>; el 26 de mayo de 2016.
- TURNLEY, P. (2010). «Voja Mitrovic, printer to the greats (part I): The untold story of one of the greatest printers in photography». *The Online Photographer*. Recuperado de http://theonlinephotographer.typepad.com/the_online_photographer/2010/08/voya-mitrovic-part-i.html.
- VETESSE, A. (2012). *El arte contemporáneo: entre el lenguaje y el dinero*. Madrid: Rialp.
- VILLEGAS, D. (2011). *El arte contemporáneo como estilo del nuevo capitalismo: las contradicciones del arte político*. La Habana: Centro de Arte Contemporáneo Wifredo Lam; Instituto Superior de Arte; Academia Nacional de Bellas Artes San Alejandro. Recuperado de https://contraindicaciones.net/el_arte_contemporaneo_como_estilo_del_nuevo_capitalismo; el 12 de marzo de 2014.
- WAEELDER, P. (2013). «Arte en el laboratorio: creatividad e innovación tecnológica». *Vida, diciembre*(11). Recuperado de <https://vida.fundaciontelefonica.com/blog/arte-en-el-laboratorio-creatividad-e-innovacion-tecnologica>; el 2 de octubre de 2016.
- WEHINGER, G. (s. f.). *Téchne: una investigación del significado de téchne desde M. Heidegger*. Recuperado de <http://www.mediarteestudios.com.ar/dw/tecnica.htm>.

- WILLETT, M. (2013). «People are furious with Damien Hirst for not making his own art». *Business Insider*. Recuperado de <http://www.businessinsider.com/why-damien-hirst-is-controversial-2013-6>; el 29 de enero de 2017.
- WOLF, J. (s. f.). *Rosalind Kraus*. Recuperado de <http://www.theartstory.org/critic-krauss-rosalind.htm>; el 6 de julio de 2016.
- ZALEWSKI, D. (2016). «The factory of fakes: How a workshop uses digital technology to craft copies of imperiled art». *The New Yorker*. Recuperado de <http://www.newyorker.com/magazine/2016/11/28/the-factory-of-fakes>.
- ZAMORA, M. (2014). *Escritos sobre post-arte: para una fenomenología de la muerte del arte en la cultura*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- ZORLONI, A. (2013). «The system of contemporary art». *The Economics of Contemporary Art, Markets, Strategy and Stardom* (pp. 21-33). Berlín: Springer.



10. ÍNDICE DE FOTOGRAFÍAS

Fotografía 1. Asistentes en el estudio de Rodin	- 25 -
Fotografía 2. Fabricators con la obra <i>Random triangle mirror dishes</i> (2008-2011), Anish Kapoor	- 26 -
Fotografía 3. Fabricator con una obra de Santiago Sierra	- 29 -
Fotografía 4. Fabricación en Mike Smith Studio de la obra <i>Dancers</i> (2008-2013), Julian Opie	- 35 -
Fotografía 5. Fabricator con la obra <i>Islamic Mirror</i> (2008), Anish Kapoor	41
Fotografía 6. Fabricator en Factum Arte con la obra <i>Fractals</i> (2014), Paula Crown	43
Fotografía 7. Fabricators de Mike Smith Studio con la obra <i>Monument</i> (2001), Rachel Whiteread	46
Fotografía 8. Fabricators con la obra <i>Hotel</i> (2012), Alexandre Arrechea	49
Fotografía 9. <i>Cloud Gate</i> (2004), Anish Kapoor, en el Millennium Park de Chicago	67
Fotografía 10. <i>Documenta 2013 Kassel</i> , obra de Korbinian Aigner	68
Fotografía 11. Complejo fabril de Fabra i Coats, Barcelona, y el Matadero de Madrid.	69
Fotografía 12. Sala de las Turbinas de Tate Modern con la instalación de Carsten Höller, <i>Test Site</i> (2006).....	70
Fotografía 13. Marina Abramović y Damien Hirst protagonizan portadas de revistas de gran consumo	75
Fotografía 14. Producción de zapatillas Vans en colaboración con el artista Takashi Murakami.....	77
Fotografía 15. escaparate de la tienda <i>Other Criteria</i> de regalo y ediciones de Damien Hirst en Londres y bolsos diseñados por Takashi Murakami para Louis Vuitton	81
Fotografía 16. Fotograma del vídeo sobre los pañuelos de la colaboración entre Damien Hirst y Alexander McQueen	83
Fotografía 17. Escáner Lucida 3D diseñado por Manuel Franquelo y Factum Arte	96
Fotografía 18. <i>Realitat</i> es una investigación y estudio experimental realizado por Juan Manuel de J. Escalante en la Ciudad de México. <i>Microsonic paisajes</i> interpreta la música con la forma física	98
Fotografía 19. Robot-escultor de la empresa InnoChain. Robot-pintor David.....	98

Fotografía 20. Obra realizada con el <i>software</i> Processing, y <i>software</i> para el escaneo facial, de Factum Arte	99
Fotografía 21. Departamento de fotogrametría de Factum Arte	101
Fotografía 22. Anuncio publicitario de Lippincott Inc. para la revista <i>Art in América</i> (1969)	115
Fotografía 23. Artesanos en el taller Gutenberg (1895).....	118
Fotografía 24. Taller de impresión manual Morris & Company's, en Merton Abbey (1910)	120
Fotografía 25. Taller de Henry van de Velde en Ucle, cerca de Bruselas (h. 1898) ...	121
Fotografía 26. Taller de metal Bauhaus (1929)	122
Fotografía 27. Estudiantes de la Vkhutemas durante una clase de arquitectura	123
Fotografía 28. La HFG de Ulm	124
Fotografía 29. Estudio de diseño Styling en Ford (1950)	124
Fotografía 30. Asistentes ejecutando un cuadro de Francis Davis Millet	132
Fotografía 31. Andy Warhol y Gerard Malanga en The Factory serigrafiando <i>Campbell's Soup</i> (1965).....	133
Fotografía 32. Andy Warhol y Gerard Malanga serigrafiando <i>Cajas Brillo</i> en The Factory	135
Fotografía 33. Asistentes de Jeff Koons; capturas del vídeo <i>Jeff Koons: Money & Value</i> <i>ART21</i>	140
Fotografía 34. Izquierda: hoja de pedido de Treitel-Gratz de una obra de Sol Lewitt. Derecha: dibujo de Sol Lewitt para la ejecución de una de sus obras	148
Fotografía 35. <i>Strike</i> (1971) de Richard Serra, colección <i>Panza</i>	152
Fotografía 36. Berstein Bross, boceto de producción para una obra de Donald Judd (1967)	155
Fotografía 37. Trabajadores con Don Lippincott dando forma a la escultura de Claes Oldenburg (el segundo por la derecha).....	156
Fotografía 38. Kenneth Tyler y Josef Albers en Tamarind	160
Fotografía 39. June Wayne, Cliff Smith y Kenneth E. Tyler en Tamarind	161

Fotografía 40. Izquierda: Kenneth Tyler y Robert Rauschenberg con la obra <i>Cardbird III</i> en Gemini GEL (1971). Derecha: obra <i>Cardbird III</i>	162
Fotografía 41. Izquierda: Robert Rauschenberg observa a Daniel Freeman, Andrew Vlady, Bob Petersen, Tim Ifsham, Charles Ritt y Ron McPherson mover la piedra litográfica laminada para la impresión «Waves» de la serie litográfica <i>Lunar Stoned</i> , en el taller Gemini GEL, Los Ángeles (1969). Derecha: <i>Booster</i> (1967), Robert Rauschenberg	163
Fotografía 42. Kennet Tyler con David Hockney en el estudio de Gemini GEL, Los Ángeles (1973)	165
Fotografía 43. Izquierda: Tyler con Claes Oldenburg. Derecha: Helen Frankenthaler y Kenenth Tyler en Graphic LTD., Nueva York (1986)	166
Fotografía 44. Kenneth Tyler y Robert Motherwell en Tyler Graphics, Nueva York (1979)	167
Fotografía 45. Frank Stella con Kenneth Tyler en una prensa hidráulica con la obra <i>Monstrous Pictures of Whales</i> (1993).	168
Fotografía 46. Kenneth Tyler.....	169
Fotografía 47. Roxanne Everett y Don Lippincott, detalle de fotografía de Claes Oldenburg para el catálogo de la exposicion <i>Artist & Fabricator</i> (1975)	170
Fotografía 48. Nave original de la empresa Lippincott en 1968 con reproducciones de esculturas para The International Fund for Monuments	172
Fotografía 49. Martin Friedman (izquierda) y David Fisher (derecha) con un modelo del jardín de esculturas de Minneapolis (1988).....	174
Fotografía 50. Izquierda: portada del catálogo de la exposición <i>Artist & Fabricator</i> . Derecha: anuncio publicitario de la empresa para la revista <i>Art in América</i> (1969)	175
Fotografía 51. Claes Oldenburg contempla la maqueta de su pieza <i>Clothespin</i> (1976-1979) en taller de Lippincott. La pieza tiene 13,72 metros de alto	176
Fotografía 52. Roy Lichtenstein discute con Don Lippincott sobre la fabricación de <i>Picture and Pitcher</i> (1978)	177
Fotografía 53. Fabricación e instalación en Chicago de la pieza de Claes Oldenburg <i>Batcolumn</i> (1977).....	178
Fotografía 54. Dick Polich y Roy Lichtenstein en Tallix Foundry (1977)	181

Fotografía 55. Dick Polich (a la izquierda), con su equipo, y Frank Stella (en el centro)	182
Fotografía 56. Trabajadores de Tallix en jornadas de convivencia	183
Fotografía 57. Escultura de Frank Stella, en el taller de Polich.	184
Fotografía 58. Nancy Graves (1939-1995) patinando en Tallix.....	186
Fotografía 59. Izquierda: <i>Pájaro extraño</i> (1988), Isamu Noguchi, producida en Tallix. Derecha: <i>Lifeboat</i> (1985), Jeff Koons, obra producida por Polich para el Bronze Museum of Contemporary Art, Chicago, Gerald S. Elliott Collection (1995-1996)	187
Fotografía 60. Dick Polich y Nathan Rapoport	188
Fotografía 61. Construyendo esculturas de Frank Stella en el taller de Polich.....	189
Fotografía 62. Frank Stella (1998-2001). <i>Prinz Friedrich von Homburg, Ein Schauspiel</i> , en acero inoxidable, aluminio, fibra de vidrio pintada y fibra de carbono, 9,45 metros.....	190
Fotografía 63. Eescultura <i>Amabel</i> (1997), Frank Stella, en el taller de Polich	191
Fotografía 64. Izquierda: <i>Cat</i> (2002-2005), Rona Pondick.Derecha: <i>Spider</i> (2012), Louise Bourgeois	192
Fotografía 65. Dick Polich.....	193
Fotografía 66. Voja Mitrović en Montparnasse, París (1982).....	193
Fotografía 67. Peter Turnley, Josef Koudelka y Voja Mitrović en Picto, París (1996).	194
Fotografía 68. Henri Cartier-Bresson (izquierda) y Josef Koudelka (derecha) pidiendo a Voja Mitrović que no se retire, en su fiesta de jubilación, en Picto, París (1996)	195
Fotografía 69. Ejemplo de anotaciones de revelado en una copia de prueba para el laborante. Henri Cartier-Bresson en una marcha en Washington.....	197
Fotografía 70. Copia de obra de Henri Cartier-Bresson con dedicatoria a Voja Mitrović	198
Fotografía 71. Izquierda: Voja Mitrović en la Coupole, Montparnasse, París (1993). Derecha: copia dedicada a Voja Mitrović	200
Fotografía 72. Billy Klüver en el estudio de Robert Rauschenberg (1965)	204
Fotografía 73. Einar Thorsteinn en el estudio de Olafur Eliasson.....	208
Fotografía 74. Planos y archivos 3D para <i>The Planet</i> , Marc Quinn.....	209

Fotografía 75. Fab lab, Ámsterdam.....	214
Fotografía 76. Fabricator con la obra <i>Shells</i> (2011-2012), Marc Quinn	221
Fotografía 77. Fabricator con una obra de Anish Kapoor	232
Fotografía 78. Taller Benveniste Contemporary	236
Fotografía 79. Detalle del Taller Benveniste Contemporary.....	239
Fotografía 80. Taller Benveniste Contemporary	243
Fotografía 81. Dan Benveniste trabajando en su taller.....	247
Fotografía 82. Dan Benveniste trabajando sobre una plancha de cobre para la obra <i>Urbano</i> (2015), y Rafael Canogar	249
Fotografía 83. Dan Benveniste	252
Fotografía 84. La obra <i>Many Times</i> (1999), Juan Muñoz, en el taller de Rubén Polanco	253
Fotografía 85. La obra <i>Many Times</i> (1999), Juan Muñoz, embalada en el estudio de Rubén Polanco	255
Fotografía 86. La obra <i>Piggy Back Sequence</i> (2001), Juan Muñoz, siendo pulida en el estudio de Rubén Polanco	257
Fotografía 87. La obra <i>Piggy Back Sequence</i> (2001), Juan Muñoz, embalada en el estudio de Rubén Polanco	260
Fotografía 88. Captura del vídeo que documenta la construcción de una escultura de Cristina Iglesias	263
Fotografía 89. Captura de vídeo de la producción de la obra de Cristina Iglesias	268
Fotografía 90. Izquierda: producción de la pieza <i>Towards the Ground</i> (2008), Cristina Iglesias. Derecha: obra acabada en el Castello di Ama, Italia (2008).	269
Fotografía 91. Captura de vídeo de la producción de una obra de Cristina Iglesias ..	270
Fotografía 92. Rubén Polanco con una obra de Cristina Iglesias.	272
Fotografía 93. Entrada del estudio de Anish Kapoor	273
Fotografía 94. Fabricator de Anish Kapoor en su estudio.....	275
Fotografía 95. Fabricators de Anish Kapoor en su estudio	278
Fotografía 96. Captura de vídeo de fabricators en el estudio de Anish Kapoor.	281
Fotografía 97. Fabricator de Anish Kapoor en su estudio.....	284

Fotografía 98. Fabricator en prácticas con Anish Kapoor en su estudio.....	286
Fotografía 99. Vista general de los talleres Alfa Arte, en Eibar	288
Fotografía 100. Fabricator trabajando en una escultura	293
Fotografía 101. Fabricator trabajando en una escultura	295
Fotografía 102. Fabricator soldando una escultura	297
Fotografía 103. Andoni Trecet.....	298
Fotografía 104. Adam Lowe en el espacio Fundación Factum Arte, mirando sus depósitos litorales	299
Fotografía 105. Adam Lowe y Shezad Dawood observando <i>Bustos</i> (2016) para la exposición <i>Kalimpong</i> , en Timothy Taylor Gallery, Londres	303
Fotografía 106. Taller de escultura de Factum Arte. Ángel Jorquera y Javier Barreno trabajan en el molde para el <i>Laocoonte</i> de Davide Quayola; al fondo, el facsímil del <i>Lammasu</i> , del British Museum, en fase de producción.....	306
Fotografía 107. Fabricator aplicando ácido para grabar el recubrimiento de plata del espejo de la obra <i>Fractals</i> (2012-2014), Paula Crown.....	311
Fotografía 108. Adam Lowe	316
Fotografía 109. Captura de vídeo de fabricator en la producción de la obra <i>Hexagon Mirror Dish</i> (2007), Anish Kapoor	317
Fotografía 110. Captura de vídeo de fabricator en la producción de la obra <i>Hexagon Mirror Dish</i> (2007), Anish Kapoor.....	320
Fotografía 111. Captura de vídeo de fabricator con una obra de Anish Kapoor	325
Fotografía 112. Fabricator realizando una obra en el taller de Factum Arte	329
Fotografía 113. Adam Lowe y Rachid Koraichi analizando el proceso de realización de <i>La Prière de l'Absente</i> (2014).....	332
Fotografía 114. <i>Unique Mono-Block Resin Chair</i> (2006), Sam Durant; construidas en Jiao Zhi Studio, Xiamen, China; producidas por Ye Xing You y Du Wei Dong junto con los artesanos Xu Liang Jian y Xu Zhi Hong	337
Fotografía 115. Jan Hendrix trabajando en una de sus obras	339
Fotografía 116. Jan Hendrix (a la izquierda) con fabricators de la empresa Zahner	340
Fotografía 117. Izquierda: fabricator con la obra <i>Espiral</i> (2008), Jan Hendrix. Derecha: proceso de fresado	343

Fotografía 118. Fabricators con la obra <i>Puebla</i> (2009) y <i>Espiral</i> (2008), Jan Hendrix	347
Fotografía 119. Vista general del trabajo en el Hendrix + Studio	348
Fotografía 120. Manuel Franquelo durante el proceso de su trabajo sobre fotogrametría	349
Fotografía 121. Captura de vídeo de Manuel Franquelo retocando el facsímil de la Dama de Elche con un aerógrafo digital diseñado y fabricado por él mismo	353
Fotografía 122. Franquelo, diseño la fabricación de la obra <i>Aluminium Mountain</i> (2002), Anish Kapoor	355
Fotografía 123. Izquierda: detalle de la obra <i>Things in a Room</i> (2015), Manuel Franquelo, realizada con técnicas de fotogrametría. Derecha: imagen del <i>software</i> utilizado en dicha obra	357
Fotografía 124. Captura de vídeo de Manuel Franquelo en una entrevista sobre el escáner Lucida	359
Fotografía 125. Michael Petry	349
Fotografía 126. Michael Petry (al fondo) observa a alumnos del Plymouth Art College (2014) trabajando con cristal.....	362
Fotografía 127. Captura de vídeo de la producción de una obra de Michael Petry (2013), en los estudios Berengo de Murano, Venecia.....	364
Fotografía 128. Michael Petry trabaja con asistentes para colgar su instalación <i>En el centro del algoritmo</i> en Hiram Butler Gallery.....	369
Fotografía 129. Captura de vídeo de Jacobo Castellano en una entrevista en su estudio	371
Fotografía 130. Jacobo Castellano con la obra <i>Sic</i> (2013) producida por Dan Benveniste; xilografías con chine-collé.....	373
Fotografía 131. Jacobo Castellano en el taller de Dan Benvenistecon	374
Fotografía 132. <i>Sic</i> (2013), Jacobo Castellano; conjunto de xilografías con chine-collé montadas sobre madera; editado por Dan Benveniste	377
Fotografía 133. Michael Ward, Elizabeth Laloushek, El Anatsui y Adam Lowe, observando algunos de los trabajos finales	378
Fotografía 134. Vicente Todolí ante la sala Hangar Bicocca	386

Fotografía 135. <i>La naturaleza de la ilusión visual</i> (1994), Juan Muñoz, colección MACBA	387
Fotografía 136. Captura de vídeo de una entrevista a Fernando Cordero para la revista <i>Claves del Arte</i> (2010)	392
Fotografía 137. Fabricators de Mike Smith con la obra <i>Monument</i> (2001), Rachel Whiteread	399
Fotografía 138. Fabricator con la obra <i>The Garden of Earthly Delights</i> (2016), Tim Walker.....	402
Fotografía 139. Fabricator terminando la obra <i>Planet</i> (2008), Marc Quinn.....	404
Fotografía 140. Fabricator en Carlson & Co., con la obra Sin título (2005), E. Kelly .	405
Fotografía 141. Vicente Todolí ante la sala Hangar Bicocca	407
Fotografía 142. Captura de pantalla de la página de clientes de MDM	409
Fotografía 143. Estudio de KB.	409
Fotografía 144. Fabricators instalando <i>Tokyo Brushstroke I & II</i> (2014), Roy Lichtenstein.....	411
Fotografía 145. Sol Lewitt (1996), aluminio, en Zahner.....	413
Fotografía 146. El equipo de Arnold ha dedicado 5.500 horas de mano de obra para la producción de esta obra de arte para el artista estadounidense Jeff Koons.....	414
Fotografía 147. Izquierda: <i>Balloon Venus</i> (2008-2012), Jeff Koons; acero inoxidable con pulido de espejo y revestimiento de color en cinco versiones: magenta, rojo, violeta, amarillo, naranja. Derecha: Uwe Arnold en el taller	415
Fotografía 148. Detalle de la fabricación de la <i>Venus</i>	416
Fotografía 149. Curiosa copia de la obra <i>Cloud Gate</i> realizada en China	416
Fotografía 150. Izquierda: Claes Oldenburg en la producción de una de sus obras. Derecha: obra de Robert Indiana	418
Fotografía 151. Obra realizada por Franz Mayer	420
Fotografía 152. Captura de pantalla de la web Glasstress, con la larga lista de artistas con los que ha colaborado	421
Fotografía 153. Fabricación de la escultura para la obra <i>La Nona Ora</i> (1999), Maurizio Cattelan, en el taller del escultor Daniel Druet	423

Fotografía 154. Damien Hirst con La imposibilidad física de la muerte en la mente de alguien vivo	425
Fotografía 155. Asistentes en Kaikai Kiki Co. LTD.	432
Fotografía 156. Izquierda: portada del libro <i>Geijutsu Kigyouron</i> . Derecha: Murakami con asistentes haciendo ejercicios de calentamiento, populares en Japón, que se emiten en la radio pública NHK	437
Fotografía 157. Fabricator en la producción de <i>The 500 Arhats</i> (2012), Takashi Murakami.....	438
Fotografía 158. Fabricator de en la realización de <i>The 500 Arhats</i> (2012), Takashi Murakami.....	439
Fotografía 159. Asistentes de Takanashi Murakami	441
Fotografía 160. Jeff Koons sobre una de las piezas de su obra <i>Play-Doh</i> (1994-2014).....	441
Fotografía 161. Estudio de Jeff Koons con sus asistentes	442
Fotografía 162. Arriba: muestras de color y asistentes en el taller de pintura Abajo: captura de vídeo de asistentes del taller de Jeff Koons.....	443
Fotografía 163. Captura de vídeo de asistentes del taller de Jeff Koons.....	444
Fotografía 164. Fabricators en la fundición Pollich Tallix con la obra <i>Play-Doh</i> (2014) Jeff Koons.....	446
Fotografía 165. Studio Eliasson	450
Fotografía 166. Studio Eliasson	451
Fotografía 167. Studio Eliasson	455
Fotografía 168. <i>Detalle de Greyman Cries, Shaman Dies, Billowing Smoke, Beauty Evoked</i>	461
Fotografía 169. <i>Greyman Cries, Shaman Dies, Billowing Smoke, Beauty Evoked</i> (2008-2009), Anish Kapoor	462
Fotografía 170. <i>Greyman Cries, Shaman Dies, Billowing Smoke,</i> <i>Beauty Evoked</i> (2008-2009), Anish Kapoo.....	463
Fotografía 171. Detalle de la pieza	464
Fotografía 172. Captura del vídeo de simulación 3D	465
Fotografía 173. Captura de vídeo de rellenos de arena con la primera impresora	466

Fotografía 174. Arriba: capturas de vídeo de la 1. ^a impresora sin boquilla y de la 2. ^a impresora con boquilla. Abajo: estructura rellena de poliespán blanco para evitar desmoronamientos	468
Fotografía 175. Colores del cemento que se utilizaron e impresora en acción.....	469
Fotografía 176. Arriba: detalles de texturas con diferentes materiales de carga. Abajo: evolución de la construcción y desmoronamiento de una de las estructuras.....	470
Fotografía 177. Evolución del desarrollo vertical y desmoronamiento parcial de una de las estructuras	471
Fotografía 178. Captura del vídeo Contour Crafting sobre prototipos de impresora para arquitectura.....	472
Fotografía 179. Estructura con plinto reforzado	472
Fotografía 180. Ilustraciones utilizadas en el libro Unconformity and Entropy (pp. 200, 206 y 214).....	473
Fotografía 181. Bocetos del artista sobre la obra en el libro Out of Hand Materializing the Post Digital.....	477
Fotografía 182. Bocetos del artista sobre la obra.....	477
Fotografía 183. Arriba: Dwight Perry y Piers Wardle (izquierda) y Michael Petry (derecha). Abajo: Seth Pimlott y Michael Ward (izquierda) y Zac Russell (derecha)	479
Fotografía 184. Anish Kapoor trabajando.....	480
Fotografía 185. Captura del vídeo An Exclusive Tour of Anish Kapoor's	481
Fotografía 186. Izquierda: Between Shit and Architecture. Derecha: Ga Gu Ma	482
Fotografía 187. Nuevo modelo de impresora de cemento.....	484
Fotografía 188. Fabricators asesor, operador, operario.....	485
Fotografía 189. Fabricators montando una obra de Maurizio Cattelan.....	489



11.

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1. Comparativa entre artesanía, diseño industrial y arte	126
Cuadro 2. Comparativa entre arte y diseño industrial.....	128
Cuadro 3. Comparativa de la relación entre artesano, maestro, asistente y artista ...	141
Cuadro 4. Comparativa de las diferentes visiones respecto al artista	321
Cuadro 5. Comparativa de los fabricantes sobre los procesos técnicos	324
Cuadro 6. Comparativa de los fabricantes sobre la figura del fabricante	327
Cuadro 7. Comparativa de los fabricantes vistos por ellos mismos.....	328
Cuadro 8. Comparativa de las funciones del fabricante expresadas por ellos mismos.....	331
Cuadro 9. Comparativa entre Hendrix, Franquelo, Castellano y Petry	382
Cuadro 10. Comparativa entre fabricante y artista.....	384



12.

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. El mercado del arte: cadena de valor	72
Gráfico 2. La red de relaciones en el mundo del arte y sus funciones como nodos que forman la imagen y la obra de un artista.....	89
Gráfico 3. Posiciones de los principales roles del artista antes de 1970.....	142
Gráfico 4. Arriba: extraído de Rosalind Krauss. Abajo: aplicado al colaborador técnico	146
Gráfico 5. Evolución del artesano al fabricante	217
Gráfico 6. Posiciones de los principales roles del artista después de 1970.....	223
Gráfico 7. Diferentes perspectivas de la figura del fabricante	227
Gráfico 8. Posicionamiento respecto a los tipos de artistas.....	319
Gráfico 9. Posicionamiento respecto a técnicas y especialización	323
Gráfico 10. Posicionamiento respecto a visibilidad y reconocimiento	326
Gráfico 11. Posicionamiento de fabricantes y artistas.....	385